دليل السيناريست



تأليف : كريستوفر فوغلر

ترجمة : زياد خاشوق

الفن السابع 229

علي مولا

دليل السيناريست

الفن السابع 229

رئيس التحرير : محمـــد الأحمـــد

أمين التحرير : بندر عبد الحميد

دليل السيناريست

تأليف: كريستوفر فوغلر

ترجمة: زيـــاد خاشــوق

منشورات وزارة الثقافة - المؤسسة العامة للسينما

في الجمهورية العربية السورية — دمشق ٢٠١٢م

العنوان الأصلي للكتاب:

Le guide du scénariste

Christopher Vogler

دليل السيناريست = le guide du scenariste/ تأليف كريستوفر فوغلر؛ ترجمة زياد خاشوق .- دمشق: المؤسسة العامة للسينما، ٢٠١٢م .- ٣٠٤ ص؛ ٢٤ سم.

(الفن السابع؛ ٢٢٩)

١- ٧٩١,٤٣ ف و غ ٢- العنوان ٣- فوغلر

٤- خاشوق ٥- السلسلة

مكتبة الأسد

كلمة شكر

لا بد لي من شكر كل من كان لي عوناً في إنجاز هذه الترجمة وأخص بالشكر الصديقين العزيزين الأستاذ رئيف السباعي والأستاذ بسام جبيلي.

من خلال ملاحظاتهما الحصيفة استطعت عبور الكثير من المطبات والعوائق التي يزخر بها عالم السينما فهما من أصحاب الخبرة التي لا تنكر في هذا المجال.

تمهيد

يهدف هذا الكتاب إلى تحليل رحلة الكاتب - مسيرته عبر المتاهة المذهلة، متاهة الأسطورة والحلم وعلم النفس والكتابة والحياة بشكل عام -. وأرجو أن يتمكّن الكتّاب والطلاّب من اكتشاف ما فيه من حجم وعظمة المنبع الإلهامي الذي تتضمنه الأساطير.

ما هي الأسطورة؟ بالنسبة لنا، الأسطورة ليست اللا واقع، ولا التضخيم الخيالي للتعبير الشعبي. فالأسطورة، كما يحلو لجوزيف كامبل أن يعرّفها، هي نوع من المَجاز[1] مطبّق على سرٍّ يتجاوز الفهم البشري. إنه تشبيه يساعدنا على فهم بعض مظاهر كياننا الغامض عن طريق التماهي. وبحسب هذا التعريف، ليست الأسطورة شيئاً خيالياً وإنما طريقة للوصول إلى حقيقة عميقة.

ما هي القصة؟ القصة هي أيضاً مَجاز، أي إنها نموذج لمظهر من مظاهر السلوك البشري. إنها أداة للتفكير تتيح لنا اختبار أفكارنا ومشاعرنا ومحاولة أن نفهم منها أكثر وأكثر.

الأسطورة هي قصة من نوع خاص تحكي عن الآلهة أو عن قوى الخلق وعن علاقة هذه القوى مع الكائنات البشرية. القصص الحديثة ليست كلها أساطير وليس لها دائماً أبعاد أسطورية. ولكن قصص هذه الأيام تشترك في كثير من النقاط مع الطاقة الأبدية التي تتضمنها الأساطير. تقوم مورفولوجيا الأساطير وشخصياتها النموذجية بتأمين أرضية للقصص الحديثة بحيث يُغني كل كاتب أعماله باستزادته

---

(١) بالمعنى البياني = استعارة.

من المعرفة فيها. وأنوي أن أرسم بعضاً من بُنى الميثولوجيا، وأقربها من عمل الكاتب والسيناريست.

لا يمكن إنجاز مثل هذا العمل إلاّ بمساعدة منتورات[1] وأدلاّء وحلفاء وأصدقاء. وأنا في البداية ممتنٌ إلى الأبد لجوزيف كامبل ولكل أولئك الذين أخلصوا بنفس الكَرَم لعملهم الريادي. ويتوجه شكري الخالص إلى دافيد ماك كينا لكونه اختبر المنهج وتوم شليزينجر وكيث كُنينغهام وريتشارد ديبان وفيل كوزينو لمعرفتهم المتعمقة في هذا الموضوع. وكذلك شكراً لصديقي كريس فابياسكي لنقده وملاحظاته البنّاءة للمخطوطة ولصديقَي رون دوتش وبيتينا موس من أجل توضيحاتهما حول الأوديسة.

شكراً لدعم أهلي، وخالص شكري لأساتذة مدرسة السينما والتلفزيون في جامعة كاليفورنيا الجنوبية، كين إيفانز ودرو كاسبر وليندا فينيس وأساتذة جامعة كاليفورنيا لوس أنجلس — فرع برنامج الكتّاب، ولمديري ديزني جيفري كاتزنبرغر وريكاردو ميسترز ودافيد هوبرمان وشارلي فينك وتوم شوماخر ولكل أولئك الذين أتاحوا لي اختبار هذه الأفكار على أرض الواقع.

شكراً لميشيل وايز لكونه أدرك القيمة الكامنة في هذا العمل وكين لي لنصائحه ولصبره خلال إنجاز العمل. وأخيراً إنني ممتن جداً لأليس بلاتو للعمل الذي أنجزته على المخطوطة وعلى نشرها. شكراً يا أليس لكونك شاركتني في أحلامي.

ك. إي. فوغلر.

---

(١) كما سنرى في ما يلي من الكتاب، كلمة 'منتور' (Mentor) مأخوذة من الميثولوجيا الإغريقية وهي اسم علم لمرشد ومرافق تيليماك، ابن أوليس. وقد استخدمت فيما بعد كاسم شائع للإشارة إلى كل دليل أو ناصح حكيم ذي خبرة. (م)

الباب الأول

مقدمة

التحضير للرحلة

« هي ذي الحكاية التي ألتمس من ربة الفن الإلهية
أن ترويها لنا. ابدئي أيتها الإلهة من حيث ترغبين. »
الأوديسة، هوميروس

أدعوكم لمرافقتي في مهمة نستكشف فيها ونكتشف التخوم المبهمة بين الميثولوجيا والكتابة العصرية، أي رحلة الكاتب. ستقودنا في ذلك فكرة بسيطة: إننا نجد في القصص كافةً بضعة عناصر بنيوية عمومية موجودة في الأساطير وحكايات الجنيات والأحلام والأفلام. إنها معروفة باسم رحلة البطل. ويشكّل فهمُ واستخدامُ هذه العناصر في الأدب المعاصر هدفَ بحثنا. حين تُوظّف هذه الأدوات القديمة وتُستخدم في فن الكتابة بحكمة، تحتفظ دائماً بقدرة هائلة على شفاء معاصرينا وعلى جعل العالم مكاناً أفضل.

لطالما مارَسَتْ القصص قدرة غريبة عليّ. وهكذا بدأت لديّ رحلة الكاتب. لطالما بهرتني حكايات الجنيات والكتب الذهبية الصغيرة التي كانت تقرؤها لي والدتي وجدتي بصوت عالٍ. لقد التهمتُ الرسوم المتحركة وأفلام التلفاز في سني الخمسينيات، والمغامرات والتشويق في السينما المكشوفة، والقصص المصورة وأعمال الخيال العلمي. وعندما أصبت بالتواء في المفصل

اضطرني إلى ملازمة الفراش، جلب لي والدي من المكتبة المحلية قصصاً عن الميثولجيا الشمالية والسلتية وكانت مذهلة إلى حد جعلني أنسى ألمي.

هذه المسيرة المحفوفة بالقصص أصبحت فيما بعد مصدر رزق لي، إذ عملت كمحللٍ للقصص في استوديوهات هوليوود. فبالرغم من أنني قيّمت آلاف القصص والسيناريوهات، لم أتوانَ قط عن استكشاف هذه المتاهة مع كل نماذجها المتكررة بشكل غريب وتلميحاتها وتساؤلاتها. من أين تأتي هذه القصص وكيف تعمل وتؤثر؟ ما الذي تقوله لنا عن أنفسنا؟ ما الذي تعنيه؟ ما الذي يجعلها ضرورية لنا؟ كيف نستطيع استخدامها من أجل تحسين العالم؟

وفوق كل شيء، ماذا يفعل المؤلف لكي يجعل القصة تعني شيئاً ما؟ القصص الجيدة تعطيك انطباعاً بأنها عاشت تجربة مكتفية بذاتها. كم أبكتك قصة ما أو أضحكتك أو جعلتك تمرّ بالحالين معاً. كم أنهيتَ من حكاية وأنت تشعر بأنك قد تعلمت شيئاً ما عن الحياة أو عن نفسك؛ وربما منحتك وعياً جديداً للأشياء وشخصيةً جديدة أو سلوكاً سوف تبني عليها حياتك. كيف يتوصل الراوي إلى هذه النتيجة؟ ما هي أسرار مهارته التي لا يحدها الزمن؟ ما هي قواعده ومبادئه في تصميم وإنشاء عمله؟

على مر السنين، بدأتُ أدوّن بعض العناصر المشتركة في قصص المغامرات والأساطير حول الشخصيات المألوفة إلى حد كبير وقواعد اللياقة والأماكن والمواقف.

ثم، في مدرسة السينما في جامعة كاليفورنيا الجنوبية، واتاني الحظ في رؤية طريقي يتقاطع مع طريق عمل جوزيف كامبل الاختصاصي في الميثولوجيا. كان هذا اللقاء بالنسبة إلي، وكذلك بالنسبة للعديد من الأشخاص الآخرين، تجربة حياة.

كانت بضعةُ أيام قمت فيها باستكشاف متاهة كتابه 'البطل ذو الوجوه الألف' كافيةً لإحداث إعادة تنظيم صاعقة لحياتي ولأفكاري. لقد حطّم

جوزيف كامبل الرمز السري للحكاية. كانت أعماله تشبه الألعاب النارية التي تضيء الزوايا الخفية من مشهد مظلم. لقد استخدمت الفكرة التي طورها جوزيف كامبل في رحلة البطل من أجل فهم النجاح المذهل واللامنقطع لأفلام مثل 'حرب النجوم' و'لقاءات قريبة' إذ كان الناس يعودون لمشاهدة هذه الأفلام كما لو أنهم يسعون إلى نوع من التجربة الدينية. بدا لي أن تلك الأفلام كانت تُحدِث هذا النوع من ردود الأفعال، إذ أنها تعكس الـ 'نماذج البدئية' التي وجدها جوزيف كامبل في الأساطير. كانت تمتلك في ذاتها شيئاً ما يحتاجه الجمهور.

عندما بدأت بالعمل كمحلل للقصص لاستوديوهات سينمائية ذات أهمية بالغة، كان البطل ذو الوجوه الألف، بالنسبة إلي، بمثابة طوف نجاة في أوائل مهماتي، وشعرت بامتنان عميق لـجوزيف كامبل على عمله الذي أصبح 'مجموعة أدوات' فعالة وموثوقة في تشخيص مشاكل قصة ما واقتراح الحلول. ولولا مساعدة كامبل والميثولوجيا لكنت في عداد الخاسرين.

كان يبدو لي أن رحلة البطل تقنية فعالة ومثيرة من أجل كتابة قصة ما وتستطيع مساعدة الكتّاب وتتيح للعديد من مسؤولي الإنتاج خفض جزء من نفقات تطوير القصص وتحويلها إلى أفلام. ومع مر السنين تصادف أنني التقيت أشخاصاً عديدين تأثروا بحوارهم مع جوزيف كامبل. لقد أصبحنا أشبه بجمعية سرية من المؤمنين المقتنعين، واضعين كل آمالنا في قدرة الأسطورة.

وبعد عودتي إلى شركة والت ديزني بزمن قصير كمحلل للقصص، كتبت مذكرة من سبع صفحات بعنوان الدليل العملي لـــ 'البطل ذو الوجوه الألف'، عرضت فيها بإسهاب هذه الفكرة ودعمتها بالعديد من الأمثلة المستوحاة من أفلام كلاسيكية أو معاصرة. أعطيت هذه المذكرة لبعض الأصدقاء والزملاء ولمديرين عند ديزني من أجل اختبار وتحسين الأفكار الواردة فيها والإفادة من ملاحظاتهم. وبالتدريج رحت أطور 'الدليل العملي'

على شكل نص أطول وبدأت أدرّس مضمونه خلال دورة لتحليل القصص في جامعة كاليفورنيا، لوس أنجلوس، برنامج تدريب الكتّاب UCLA Extension Writer's Program.

لقد وفّرت لي المحاضرات التي ألقيتها في أماكن متعددة من البلد فرصة اختبار هذه الأفكار ضمن ندوات مع كتّاب وروائيين ومؤلفين للأطفال وكافة أنواع الكتّاب. واكتشفت أن عدداً كبيراً من بينهم كانوا أيضاً يقومون باستكشاف طرقات الأسطورة المتشابكة والقّصص وعلم النفس.

اكتشفت أن رحلة البطل هي أكثر من مجرد وصف لبنى الميثولوجيا الخفية. إنها دليل مفيد في حياتنا وبشكل خاص في حياة الكاتب. وقد وجدت في مغامرتي المحفوفة بالمخاطر في الإنتاج الأدبي أن مراحل رحلة البطل تبدو مفيدة وموثوقة، أكان ذلك في الحياة أم في الكتب والأساطير. في حياتي الشخصية كنت سعيداً بامتلاك هذه البطاقة للاسترشاد بها في بحثي ولمساعدتي على استباق ما ينتظرني عند المنعطف المقبل.

لقد أرغمتني الظروف على إدراك فائدة رحلة البطل كدليل للحياة اليومية، وذلك عندما كنت أتهيأ للكلام أمام الجمهور في ندوة مهمة في جامعة كاليفورنيا، لوس أنجلس، وقبل الندوة بأسبوعين نُشِر مقالان في الهيرالد إكزاماينر في لوس أنجلوس حاول فيهما أحد النقاد النيل بعنف من المخرج جورج لوكاس وفيلمه 'الصفصافة' WILLOW. وبشكل من الأشكال، بدأ الناقد يلوم 'الدليل العملي' ويعلن أنه قد أثر بشكل عميق في كتّاب هوليوود وأفسدهم. هذا الرجل كان يحمّل الدليل العملي المسؤولية عن كافة الإخفاقات من 'عشتار' إلى 'هاورد البطة'، ولكنه أيضاً يعزو إليه نجاح 'العودة إلى المستقبل'. بحسب رأيه، كان مديرو استوديوهات كسالى وأميون ممن يرغبون بإيجاد صيغة عجائبية لكسب الجائزة الكبرى قد استولوا على الدليل العملي كما لو أنه علاج عجائبي. وكانوا يعملون على حشو أذهان الكتاب به فيخنقون بذلك إبداعيتهم بتكنولوجيا لم يحاول المخرجون أو المديرون فهمها.

وبالرغم من شعوري بالإطراء أن أحداً ما اعتقد أن بإمكاني امتلاك مثل هذا التأثير على الفكر الجماعي في هوليوود، كنت أيضاً مصاباً بإحباط. لقد انهرت وأنا على عتبة مرحلة جديدة من العمل على هذه الأفكار، حتى قبل أن أبدأ بها، على الأقل ظاهرياً.

أشار بعض الأصدقاء ممن كانوا شيوخ الكار الأكثر خبرة في معركة الأفكار هذه إلى أنني، بهذا التحدي، كنت أواجه ما يسمى 'حارس العتبة'، أي أحد النماذج البدئية وشخصية من تلك الشخصيات المألوفة التي تملأ الجو في 'رحلة البطل'.

هذه المعلومة أعطتني مباشرة نقاط العلام التي سأستند إليها، وحددت لي كيف سأجابه هذا الموقف. كان كامبل قد وصف كيف يلتقي الأبطال في كثير من الأحيان بتلك القوى الغريبة والمألوفة في آن واحد والتي تهددهم أحياناً بشكل خطير. يبدو أن الحراس يبرزون بشكل مفاجئ عند مختلف عتبات الرحلة، تلك البرازخ الضيقة والخطرة التي تدلك من مرحلة من مراحل الحياة إلى المرحلة التالية. وبيَّن كامبل المراحل المتعددة الموضوعة في متناول البطل للتعامل مع حراس العتبة. وبدلاً من مهاجمة هذه القوى المعادية في الظاهر بشكل مباشر يتعلم الرحالة كيف يتلافونها بالخديعة أو بالتحالف معها بعد امتصاص طاقتها بدلاً من أن يتركوها تحطمهم.

فهمت أن هذا الهجوم الظاهري من قبل حارس العتبة لم يكن محنة أو سوء طالع بل بركة كامنة. خطرت لي في البداية فكرة تحدّي ذلك الناقد في مساجلة أو مبارزة، أما الآن فإنني أتخيل تعديلاً طفيفاً في موقفي. إذ أنني أستطيع تحويل عدائيته لصالحي. اتصلت بالناقد ودعوته إلى ندوة عامة نتكلم فيها عن الاختلاف في وجهات نظرنا. قَبِلَ وانضم إلى نقاش جماعي تحول إلى جدل حار وشائق، مع إضفاء إضاءة جديدة على خفايا عالم كتّاب

القصص، خفايا لم أكن قد ميّزتها فيما سبق. تحسنت الندوة، وأصبحتُ في وضع أقوى من ذي قبل من أجل الدفاع عن أفكاري خلال التحدي. وبدلاً من المكافحة ضد حارس العتبة الخاص بي، كنت قد امتصصته في مغامرتي. وما كان من الممكن أن يكون ضربة قاضية أصبح شيئا صحيّاً ومفيداً. لقد أثبتت المقاربة الميثولوجية قيمتها في الحياة وفي الخيال على حد سواء.

بدءاً من هذه اللحظة تيقنت من أن 'الدليل العملي' وأفكار كامبل كان لها بشكل حقيقي تأثير على هوليوود، وبدأت أتلقى طلبات من الأقسام التاريخية في الاستديوهات للحصول على نسخة من 'الدليل العملي'. وعلمت أن مديري استديوهات أخرى كانوا يعمّمون الكتيّب على مديري التحرير والمنتجين كدليل لنماذج عن قصص شاملة وتجارية. على ما يبدو، بدأت هوليوود تجد 'رحلة البطل' مفيدة.

خلال هذه الفترة، انتشرت أفكار جوزيف كامبل كالانفجار وازدادت أهمية بفضل حديث 'بيل مورير' المتلفز ضمن عروض التلفزة الشعبية PBS بعنوان 'قدرة الأساطير'. وحظي هذا البرنامج بنجاح كبير. فبدلاً من الاهتمام بالشرائح العمرية وبالسياسة وبالدين، كان البرنامج يسعى إلى مخاطبة أفكار الناس بشكل مباشر. وظهرت النسخة المكتوبة، تتضمّن الأحاديث على مدى عام كامل، على قائمة أفضل مبيعات نيويورك تايمز. لقد أصبح كتاب كامبل فجأة في عداد أفضل المبيعات وبشكل متميز بعد أربعين سنة من المبيع البطيء والمنتظم.

لقد عرّفت عروض التلفزة الشعبية PBS Public broadcasting service shows ملايين الأشخاص على أفكار كامبل ووضّحت تأثير عمله على المخرجين مثل جورج لوكاس وجون بورمان وستيفن سبيلبرغ وجورج ميلر. فجأة لاحظت تطوراً هاماً في تبوّء أفكار كامبل مكانة مرموقة والاعتراف بها في هوليوود. فكلما ازداد المديرون والكتّاب معرفة بمفاهيم كامبل، ازدادت رغبتهم بتعلم كيفية تطبيقها في إخراج الأفلام وكتابة السيناريوهات.

واستمر نموذج 'رحلة البطل' بتقديم الفوائد لي. وبسبب هذا الكتيّب، كُلّفت بتقييم وقراءة أكثر من ستة آلاف سيناريو لقرابة ستة استديوهات. لقد كان أطلسي، كتاب الخرائط لرحلاتي الكتابية الخاصة. وقد قادني إلى دور جديد في شركة ديزني كمستشار للقصص في قسم أفلام الصور الروائية المتحركة (feature animation) في لحظة تصميم فكرة 'الحورية الصغيرة' و'الحسناء والوحش'.

اكتست أفكار كامبل قيمة هائلة في الفترة التي كنت فيها أبحث عن قصص مرتكزة على حكايات الجنيات والميثولوجيا والخيال العلمي والقصص المصورة وقصص المغامرات وعندما كنت أطورها.

توفي جوزيف كامبل في عام ١٩٨٧، ولقد التقيت به مرتين في بعض الندوات. كان ما يزال رجلاً متميزاً وهو في عمر الثمانين، طويل القامة، قوي البنية بليغاً غريباً مليئاً بالطاقة والحماسة والفتنة. وقبيل وفاته بوقت قصير قال لي: "لا تترك هذه التركيبة إنها ستمضي بك بعيداً".

اكتشفت مؤخراً أن الدليل العملي كان، ولفترة لا بأس بها من الزمن، يعتبر قراءة إلزامية لمسؤولي التطوير، فالطلب اليومي وكذلك رسائل الروائيين وكتاب السيناريو والمنتجين والكتب والمؤلفين العديدة تشير إلى أن أفكار 'رحلة البطل' أصبحت أكثر من أي وقت مضى مستخدمة ومطورة.

وهكذا وصلت إلى كتابة هذا الكتاب اعتماداً على 'الدليل العملي'. وهو مصمم جزئياً على نموذج كتاب التغيرات والتحولات الصيني (إيجنغ) مع نظرة إجمالية في مقدمته يتبعها تعليقات تتوسع في المراحل النمطية لرحلة البطل:

- الباب الأول: خريطة الرحلة، دراسة سريعة للأرض. الفصل الأول: مراجعة للدليل العملي وعرض مركّز للمراحل الاثنتي عشرة لرحلة البطل

يمكنكم اعتباره كخريطة لرحلة سوف نقوم بها معاً عبر عالم القصة المذهل. الفصل الثاني: مقدمة للنماذج الأولية، أي الأشخاص الدراميين في الأسطورة وفي القصص، ويصف سبعة نماذج مشتركة للشخصيات والوظائف النفسية السيكولوجية نجدها في القصص كافة.

- الباب الثاني: مراحل الرحلة، يتضمن دراسة مفصلة أكثر للعناصر الاثني عشر لرحلة البطل. كل فصل يتبعه اقتراحات تتيح لكم تعمقاً في الموضوع. تعالج الخاتمة مغامرة الكاتب الفريدة في رحلته والأخطاء التي ينبغي عليه تفادي الوقوع فيها خلال مسيرته. وتتضمن تحليلاً لفيلمي 'آخر الموهيكان' و'الموت يليق بها' على أساس نموذج رحلة البطل.

وعلى امتداد الكتاب أشير إلى أفلام كلاسيكية أو حديثة وأنصحكم بمشاهدة بعض هذه الأفلام لرؤية كيف تعمل رحلة البطل بشكل ملموس.

ويمكنكم أيضاً اختيار فيلم واحد أو قصة واحدة من اختياركم والاحتفاظ بها في ذاكرتكم بينما تقومون برحلة البطل. تمكنوا جيداً من القصة التي اخترتموها بقراءتها أو بمراجعتها مرات عديدة مع تدوين بعض الملاحظات القصيرة فيما يخص ما يحصل في كل مشهد وكيف يؤثر ذلك في الحبكة الدرامية. إن استخدام جهاز الفيديو مثالي إذ أنكم تستطيعون التوقف من أجل تدوين مضمون كل مشهد. وفي نفس الوقت تفهمون هذا المشهد وتحللون علاقته مع باقي القصة.

أقترح عليكم اتباع هذه الطريقة بالنسبة لقصة أو فيلم واستخدامهما في اختبار أفكار هذا الكتاب بشكل معمق. انظروا إذا ما كانت قصتكم تمثل بشكل صحيح مراحل ونماذج رحلة البطل الأولية (على سبيل المثال تجدون في الملحق تحليلاً لفيلمين). لاحظوا كيف تتوافق المراحل لتتطابق مع احتياجات العمل أو مع الثقافة النوعية التي كتبت القصة من أجلها. أخضعوا أفكاره للدراسة والتمحيص واختبروها على أرض الواقع وكيفوها مع احتياجاتكم

وتمكنوا منها واستوعبوها، استخدموا هذه المفاهيم لفحص ودراسة قصصكم الخاصة واستيحائها.

لقد استفاد الكتّاب وقراؤهم من 'رحلة البطل' منذ أن رويت أوائل القصص، ولا تبدو عليه حتى الآن أية علائم للشيخوخة. لنبدأ معاً برحلة الكاتب من أجل اكتشاف أفكاره وآمل أنكم ستجدونها مفيدة وكأنها مفاتيح سحرية لعالم القصص ومتاهة الحياة.

خريطة الرحلة

« لايعرف البشر سوى قصتين أو ثلاث،إنها تتكرر

إلى ما لا نهاية، متفاخرة بتفردها المطلق »

ويلا كاثر في 'أيها الرواد'

سيثبت المستقبل دون أدنى شك أن كتاب جوزيف كامبل 'البطل ذو الوجوه الألف' هو أحد الكتب الأكثر تأثيراً في القرن العشرين.

تتمتع اليوم الأفكار التي عبّر عنها جوزيف كامبل بتأثير كبير جداً على فن الحكاية وأصبح الكتّاب أكثر إدراكاً للقيمة اللا زمنية للنماذج التي حددها كامبل ويستخدمونها من أجل إغناء أعمالهم الخاصة.

لقد أدركت الصناعة السينمائية الهوليودية بسرعة الفائدة التي يمكن أن تجنيها من هذا العمل. وإن مخرجين مثل جورج لوكاس وجون ميلر يُقرّون بدَيْنهم تجاه كامبل. كما نجد تأثيره بشكل ملحوظ في أفلام ستيفن سبيلبرغ وجون بورمان وفرنسيس كوبولا وآخرين أيضاً.

لا يدهشنا أن تتبنى هوليود الأفكار التي عرضها كامبل في كتابه. فبالنسبة للكاتب أو المنتج أو المخرج أو المصمم تشكّل مفاهيمه 'علبة أدوات' معترف بها في المهنة ومتلائمة تماماً مع عملية الكتابة.

تتيح لكم هذه الأدوات إنشاء أي نوع من أنواع القصص، الدرامية والمسلية والصحيحة من الناحية النفسية. وتمكّنكم من تشخيص نقاط الضعف

في حبكة ما وتقديم التصويبات الضرورية من أجل الوصول بها إلى أفضل مستوى من الجودة.

لقد قاومتْ هذه الأدوات عوادي الزمن. إنها أقدم من الأهرام وأقدم من ستونهينغ، وأقدم من أوائل الرسومات الصخرية.

ساهم جوزيف كامبل بجمع عناصر علبة الأدوات هذه وعرف كيف يحلل الأفكار ويسميّها ويمفصلها وينظّمها. لقد أوضح، وللمرة الأولى، النموذج المشترك الذي تبتني عليه كافة القصص التي رويت حتى يومنا هذا.

البطل ذو الوجوه الألف

يعكس "البطل ذو الوجوه الألف" رؤية كامبل الشخصية لموضوعٍ أزليٍّ من مواضيع التراث الشفوي والأدب: **أسطورة البطل**. فعند دراسته لأساطير الأبطال في العالم أجمع، اكتشف كامبل أنها تتناول جميعاً القصة نفسها، قصة تُروى إلى ما لا نهاية، وبحسب تنويعات متعددة.

لقد اكتشف أن جميع الحكايات – من القصص الأكثر سوقية إلى أهم الإبداعات الأدبية – تُكرِّر بشكل واعٍ، أو غير واعٍ، النماذج الأسطورية القديمة، ويمكن تحليلها بحسب رحلة البطل: "الأسطورة الوحيدة"[1] التي يصف مبادئها في كتابه.

تشكل رحلة البطل موضوعة كونية مشتركة مع الثقافات كافة وتوجد في كل الأعصر، بتنوع يعادل تنوع الجنس البشري، مع بقائها متماثلة في شكلها الأساسي. هذه المجموعة من العناصر الثابتة إلى حد لا يصدق تنبثق إلى ما لا نهاية من أعمق أعماق الروح البشرية ولا تختلف إلا بالتفاصيل بحسب الثقافات.

(١) Monomythe يرى كامبل أن الأساطير كلها تعود إلى نموذج واحد وكأن هناك أسطورة واحدة في العالم كتبت بأشكال متنوعة. (م)

يرتكز جوزيف كامبل على نظريات عالم النفس السويسري كارل ج. يونغ بخصوص "النماذج البدئية" (Archétypes): شخصيات وطاقات تتكرر دون نهاية، وتوجد في أحلام كل واحد منا وفي أساطير الثقافات كافة. اقترح يونغ أن هذه النماذج البدئية تكشف أوجهاً عديدة من الفكر البشري –التي يمكن أن نتبناها شخصيتنا لتمثيل مسرحية وجودها الخاص. ولاحظ أن هناك تطابقاً وثيقاً بين الشخصيات التي يحلم بها مرضاه والنماذج البدئية في الميثولوجيا، وحينها أعلن يونغ فرضيته بأن أحلام مرضاه والنماذج البدئية في الميثولوجيا تصدُر عن منشأ أعمق، أي اللاوعي الجمعي لدى الجنس البشري.

شخصيات الميثولوجيا العالمية المعروفة جيداً كالبطل الشاب والشيخ الحكيم والمتآمر والمعارض الغاشم تناسب تلك الشخصيات التي تملأ أحلامنا وهلوساتنا. لذلك فإن الأساطير، ومعظم القصص المبنية على النموذج الأسطوري، تتردد فيها أصداء حقائق نفسية.

من جهة أخرى، إن هذه الحكايات تعمل بنفس الطريقة التي يعمل بها الفكر البشري. إنها معقولة نفسياً وواقعية من الناحية الانفعالية، حتى عندما تصف حوادث غريبة مستحيلة أو غير واقعية.

وهذا يفسر القدرة الشاملة لمثل هذه الحكايات، تتمتع القصص المكتوبة على نموذج رحلة البطل بسحر يمكن للجميع أن يدركوه إذ أن مصدرها هو اللاوعي المشترك، وتعكس اهتمامات عمومية.

إنها تعالج مسائل تشغل بال الناس جميعاً مثل تلك التي يطرحها الأطفال على أنفسهم : من أنا؟ من أين أتيت؟ أين سأذهب بعد الموت؟ هل سأموت؟ ما هو الخير وما هو الشر؟ ماذا ينبغي أن أفعل؟ كيف سيكون المستقبل؟ أين مضى الأمس؟ هل هناك كائنات حية أخرى في الكون؟

الموضوعات الميثولوجية التي قام كامبل بالتعرف عليها وتحديدها في "البطل ذو الوجوه الألف" يمكن استخدامها من أجل فهم جميع المشاكل

الإنسانية تقريباً. إنها تمثل مفتاحاً رائعاً لفهم الحياة وأداة أساسية من أجل مخاطبة جمهور واسع بشكل فعّال.

لا يستطيع المرء فهم الأفكار المعبّر عنها في رحلة البطل إلاّ عبر قراءة عمل كامبل. إنه خلاصة تجربة تتضمن في ذاتها طريقة لتغيير الإنسان.

وقبل الشروع بهذه القراءة، قد يكون من المفيد أن تقوموا بأنفسكم بتعميق دراسة الأساطير إلا أن هذا ليس في الواقع مهماً جداً، إذ أن كامبل، وهو الكاتب الموهوب، يستمتع بتزويد آرائه بأمثلة وشواهد عديدة مستقاة من كنوز الميثولوجيا التي لا حصر لها.

يقدم كامبل شبكة رحلة البطل في الفصل المعنون "المفاتيح" ولقد سمحت لنفسي بتعديل طفيف في هذه الشبكة إذ حاولت الاستشهاد على الموضوعات الأكثر تداولاً في السينما بشواهد مستقاة من أفلام معاصرة وبعض الأفلام الكلاسيكية. يمكنكم مقارنة الشبكتين ومفرداتهما بالرجوع إلى الجدول رقم ١.

الجدول رقم ١

دليل كاتب السيناريو	البطل ذو الوجوه الألف
الفصل ١	**الانطلاق، الانفصال**
العالم العادي	العالم اليومي المعتاد.
نداء المغامرة	نداء المغامرة.
رفض النداء	رفض النداء.
اللقاء مع المنتور	المساعدة الفائقة للطبيعة.
اجتياز العتبة الأولى	اجتياز العتبة الأولى.
	بطن الحوت.
الفصل ٢	**النزول، التدريب، تفتّح البصيرة،**
الاختبارات، الموالون والأعداء.	طريق الاختبارات.

الاقتراب من قلب الكهف.	اللقاء مع الإلهة.
الاختبار الأقصى.	المرأة المغوية.
	الاجتماع بالأب
المكافأة	التأليه
	الهدية الكبرى
الفصل ٣	**العودة**
طريق العودة	رفض العودة
	الهروب السحري
	إنقاذ من الداخل
	اجتياز العتبة في العودة
البعث	سيد الكونين
العودة بالإكسير	حر أمام الحياة

لقد قمت عن عمد بتفسير أسطورة البطل على طريقتي الخاصة. كلّ راوٍ يكيّف النموذج الأسطوري حسب غاياته وحسب ثقافته. لذلك نقول إن البطل له ألف وجه.

رحلة البطل

بالرغم من التنوع اللانهائي في أحداث القصة، تبقى قصة رحلة. يغادر البطل بيئته الاعتيادية والمريحة ليغامر في عالم مجهول ومليء بالتحديات.

يمكن أن يتخذ هذا البحث[1] شكل انتقال نحو مكان حقيقي: متاهة أو غابة أو كهف أو مدينة أو بلد مجهول تغدو حينها مسرح معركته ضد القوى المعاكسة والمتحدية. وهناك قصص أخرى تأخذ البطل في رحلة داخلية، رحلة الفكر والقلب والشجاعة.

في كل حكاية جيدة يكبر البطل وينمو. وينتقل بشكل دائم من القلق إلى الأمل من الضعف إلى القوة ومن الجنون إلى الحكمة. هذه الحالات النفسية تتضمن في ذاتها شحنة انفعالية قوية بما يكفي لجذب انتباه الجمهور وجعل القصة جديرة بالمشاهدة.

إننا معتادون على رؤية مراحل هذا النوع من الرحلات في كتب المغامرات والمآثر البطولية، ولكننا نجدها أيضاً في نماذج أخرى من القصص. كل شخصية في قصة ما هو بطل رحلة كامن، حتى لو كان الطريق المجتاز ذا طابع فكري أو واقعاً ضمن إطار بيئته وعلاقاته.

(١) لا بد من التنويه بأن هذه الكلمة ينبغي أن تؤخذ بأوسع مفهوم ممكن، فهي تعني كل جهد ودأب، وكل انتقال أو مغامرة أو حتى حرب يقوم بها الإنسان سعياً للحصول على ما يطلب. فنجدها مثلاً في عبارة مثل: البحث عن السعادة والبحث عن الحب، كما نجدها في الأساطير في "البحث عن الكأس المقدسة (الغرال)" (م)

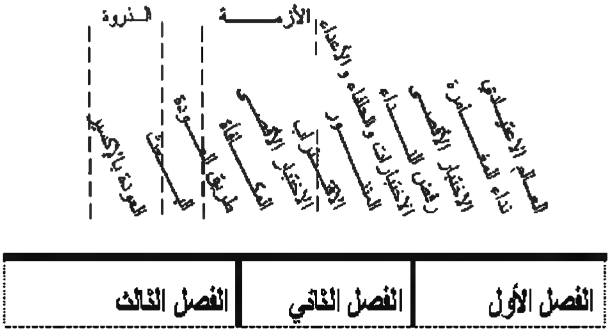
تظهر هذه المراحل بشكل تلقائي حتى لو لم يكن الراوي مدركاً لذلك. مع ذلك فإن معرفة هذا الدليل القديم جداً مفيدة من أجل تمييزٍ أفضل للمشاكل ورواية قصص أفضل أيضاً. ينبغي اعتبار هذه المراحل الاثنتي عشرة كخريطة رحلة البطل، وإحدى الطرق العديدة للتنقل عبر أمكنة مختلفة مع تميّزها بأنها الطريقة الأكثر مرونة وديمومة ووثوقية.

ينبغي أن نعطي توضيحاً أخيرا حول كلمة 'بطل': إننا نستخدمها دون تمييز في الكلام عن امرأة أو رجل.

مراحل رحلة البطل

١- العالم الاعتيادي		٧- الاقتراب
٢- نداء المغامرة		٨- الاختبار الأقصى
٣- رفض النداء		٩- المكافأة
٤- اللقاء مع المنتور		١٠- طريق العودة
٥- عبور العتبة الأولى		١١- البعث
٦- الاختبارات والحلفاء والأعداء		١٢- العودة بالإكسير

نموذج رحلة البطل



١ - العالم الاعتيادي

تقود معظم القصص البطل إلى خارج عالمه المعتاد وترسله في عالم غير اعتيادي، فائق، مجهول وغريب. إنه الأسلوب المعروف بـ "السمكة خارج الماء" وهو الذي تولّدت عنه أفلام سينمائية وعروض تلفزيونية لا تحصى (الهارب"؛ "فلاّحو بيفرلي"؛ "السيد سميث يذهب إلى واشنطن"؛ "يانكي من كونيكتيكوت في بلاط الملك آرثر"؛ "ساحر أوز"؛ "الشاهد"؛ "٤٨ ساعة"؛ "شرطي بيفرلي هيلز"، الخ.)

إذا قررتم إظهار بطلكم خارج موطنه المألوف، عليكم، قبل كل شيء، عرضه من خلال حياته في العالم الاعتيادي من أجل إظهار التناقض الجلي مع العالم الجديد غير الاعتيادي الذي سوف يدخل فيه.

في فيلم "الشاهد"، نرى ثلاث شخصيات رئيسة: شرطي المدينة والأم وابنها (وهذان الأخيران من الآميش[١])، يتحركون في عالمهم الاعتيادي قبل أن يغوصوا في عالم غريب عنهم بشكل كامل. يشعر الآميش بأن عصرنة المدينة تسحقهم. أما الشرطي فيتعرف إلى عالم ريفي غريب ما زال يعيش في القرن التاسع عشر.

وكذلك لوك سكاي ووكر، بطل "حرب النجوم"، يضجر حتى الموت في عمله في مزرعة عمّه المعزولة في مكان صحراوي قبل أن يقرّر المضي في مواجهة الكون.

يصف فيلم "ساحر أوز" بشكل مطول حياة دوروتي الاعتيادية والكئيبة في كنساس قبل أن يُطلِقَها في عالم أوز السحري. هذا التناقض تزداد حدته عند تصوير مشاهد عالم كنساس الواقعي بالأسود والأبيض ومشاهد أوز بألوان تكنيكولور.

في فيلم "ضابط وجنتلمان" نرى تناقض العالم الاعتيادي للبطل السكّير، زير العاهرات، مع العالم الفائق في المدرسة البحرية التي يدخل فيها.

---

(١) الآميش طائفة مسيحية من مستجدي لعماد موجودة في أمريكا الشمالية وتعيش حياة بسيطة بمعزل عن المجتمع الحديث. قاعدتهم الأولى: "لا تتماشَ مع العالم المحيط بك". (م)

٢- نداء المغامرة

البطل الذي يُعرّض علينا ينبغي أن يواجه مشكلة أو أن يقبل تحدياً أو أن يباشر مغامرة. تجاه نداء المغامرة هذا، لا يمكنه البقاء إلى ما لا نهاية في رفاه العالم الاعتيادي.

في 'أسطورة الملك أرثر'، الكأس (الغرال Graal) هي الكنز الوحيد الذي يُمكّننا الحصولُ عليه من إنقاذ الأرض من الموت. أمّا 'حرب النجوم' فيعرض نداء المغامرة على شكل رسالة خطية يائسة من الأميرة ليا تطلب فيها إعلام العجوز أوبي – وان كينوبي الذي يطلب بدوره من لوك المشاركة في إنقاذها. لقد خطف دارث فادر الأميرة ليا – كما حصل للإلهة اليونانية برسيفون التي احتجزها بلوتون إله الأموات في الجحيم – وهكذا فإن إعادة النظام إلى الكون تتعلق بإنقاذها.

في القصص البوليسية، يتخذ نداء المغامرة شكل قضية جديدة معروضة على أحد الأفراد. الجريمة التي هي موضوع البحث ستقلب نظام الأمور، والشرطي الجيد ليس عليه فقط إيجاد المذنب وإنما عليه أيضاً الاضطلاع بدور مصحح الأخطاء والأضرار.

وكذلك تتضمن قصصُ الثأر نداءَ مغامرة : ينبغي على البطل تصحيح ضرر أو الانتقام لإهانة. وهكذا فإن إدمون دانتيس في 'الكونت دي مونتي كريستو' يفرّ من سجنه لينتقم لكونه قد سجن ظلماً. وكذلك تتعقّد حبكة 'شرطي بيفرلي هيلز' لحظة اغتيال أفضل أصدقاء البطل. في 'الدم الأول' ينطلق رامبو في أعماله عندما يعامله الشريف الغاشم بشكل ظالم.

في الكوميديات الرومانسية، يمكن أن يقوم النداء على اللقاء الأول بين البطل والكائن الذي لا ينفك يلاحقه أو الذي ينبغي عليه أن يأخذه بالحسبان في ما يلي من الأحداث.

يحدد نداء المغامرة قواعد اللعبة ويعرّف هدف البطل بشكل واضح: الحصول على الكنز، إغواء الشخص المحبوب، الانتقام، إحقاق الحق، تحقيق حلم، مجابهةُ تحدٍ أو تغيير حياة.

غالباً، يمكن التعبير عن الرهان في القصة في السؤال الذي يطرحه النداء. هل سيعود إي تي[1] أو دوروتي إلى موطنهما؟ هل سينقذ لوك الأميرة ليا وينتصر على دارث فادر؟ هل سيُفصَلُ بطل "ضابط وجنتلمان" من المدرسة البحرية بسبب فرديته أو لأنه يغيظ الرقيب المدرب؟ أم إنه سيغدو جديراً بأن يدعى ضابطاً و"جنتلمان"؟ هل سيتمكن الشاب من إغواء الفتاة التي يلتقيها؟

٣- رفض النداء

غالباً في هذه المرحلة من الحكاية، يصاب البطل بالخوف ويتردّد في الانخراط في المغامرة. حينها يرفض النداء، أو يعبّر عن نفوره من اجتياز نقطة اللا عودة، وهذا لأنه يواجه أكبر هلع إنساني: الخوف من المجهول. مازال بإمكانه أن يعود على أعقابه. وهنا لا بد من وجود تأثيرات أخرى: تغيير في الظروف، اعتداء جديد، تشجيع مِنتور، إذ أنها تغدو حينها ضرورية من أجل اجتياز هذه العتبة المتأزّمة.

في الكوميديات الرومانسية، يمكن للبطل أن يتردد في المخاطرة بسبب جرح لا يزال حياً. في الروايات البوليسية، يرفض التحري الخاص في البداية استلام القضية إلا أنه يعود لينخرط فيها فيما بعد مخالفاً حكمه وتفضيلاته.

خلال هذه المرحلة، في "حرب النجوم" يرفض لوك اتّباع نداء أوبي- وان ويعود إلى مزرعة عمّه وامرأة عمّه ليجد أن فصائل هجوم الإمبراطور

(١) E. T. اختصار لكلمة Extra Terrestre أي الرجل القادم من الفضاء وهو الاسم الذي عُرِفت به شخصية الفيلم (م).

قد حرقتهما حيين. فلا يعود لوك يشعر إلا برغبته الملحة في خوض المغامرة، ويصبح بغضه للإمبراطورية حينها واقعاً شخصياً بالنسبة له. لقد حصل على الدافع المحفِّز.

٤- اللقاء مع المنتور Mentor (الشيخ الحكيم أو الأم الطيبة)

حينها تظهر شخصية شبيهة بـــ مرلان الساحر، أي المنتور. تشكّل العلاقة بين البطل ومنتوره أحد الموضوعات الأكثر تكراراً والأكثر غنى برموز الميثولوجيا. يمثّل المنتور العلاقة بين الأهل والأولاد، الأساتذة والطلاب، الطبيب والمريض، الإله والمخلوق. ويمكن أن يظهر بأشكال متنوعة ومختلفة: ساحر عجوز حكيم ('حرب النجوم')، رقيب مدرب متمرس ('ضابط وجنتلمان') أو أيضاً مدرب ملاكمة في نهاية حياته المهنية (روكي). ويمكن أن يتم تمثيله كما حدث لـــ 'لو غرانت'[1] في ميثولوجيا ' Mary Taylor Moore Show ' أو كما ظهر روبرت شو، الجندي السابق الفظ، الذي يعرف كل شيء عن أسماك القرش في 'الفك'.

يحذّر المنتورُ البطلَ من مجابهة المجهول. وبحسب الحالات، إما أن يرشده ويوجهه أو يقدّم له أدوات سحرية. في 'حرب النجوم'، (أوبي – وان) يسلّم لوك سيفَ أبيه المضيء من أجل مساعدته على مقاتلة الجانب المظلم من القوة. غليندا الجنيّة الطيبة في 'ساحر أوز' ترشد دوروتي وتعطيها الحذاء العقيقي الذي من شأنه أن يتيح لها العودة إلى موطنها.

---

(١) لو غرانت شخصية مثّل دورها إدوارد أسنر في مسلسلين تلفزيونيين أمريكيين، الأول باسم ماري تايلر مور، عُرض بين ١٩٧٠ و١٩٧٧؛ والثاني باسم لو غرانت، عُرض بين ١٩٧٧ و١٩٨٢. بالرغم من أن المسلسلين يدوران حول شخصية لو غرانت، إلا أنهما مختلفان من حيث النوع. فالأول من النوع الكوميدي الخفيف ومدة الحلقة فيه نصف ساعة، والثاني دراما جدية ومدة الحلقة فيه ساعة. (م)

مع ذلك، لا يمكن للمنتور أن يسمح لنفسه بكل شيء مع البطل. ففي نهاية المطاف ينبغي على البطل أن يجابه المجهول بنفسه ولوحده وأحياناً ينبغي على المنتور أن "يوجّه له الركلات" من أجل أن يجعل المغامرة تتقدم.

٥- عبور العتبة الأولى:

تمثّل هذه المرحلة اللحظة التي ينخرط فيها البطل بشكل كامل في المغامرة، إذ أنه، باجتيازه للعتبة الأولى، ينفُذ بشكل حقيقي إلى عالم القصة الاستثنائي للمرة الأولى. وبهذا يوافق على الاضطلاع بحل المشكلة أو بالتحدّي الذي يمثله نداء المغامرة ونتائجه.

في تلك اللحظة تتخذ القصة بعداً جديداً، والمغامرة انطلاقة حقيقية: يطير المنطاد..، تغادر السفينة المرفأ..، تتعقد الحبكة الغرامية..، تنطلق الطائرة أو المكوك الفضائي..، يتابع القطار تقدمه...

تتمفصل الأفلام غالباً على ثلاثة فصول تمثّل :

الفصل الأول: قرار البطل الانخراط بالعمل

الفصل الثاني: العمل بحد ذاته

الفصل الثالث: نتائج العمل

في نهاية الفصل الأول، تكون العتبة الأولى هي المنعطف الرئيس الذي يعطي إشارة البدء للفصل الثاني. يكون البطل قد تغلّب على خوفه وقرّر مجابهة المشكلة والتصرف، فينطلق حينها في رحلة ليس فيها إمكان للتراجع (الفصل الثالث).

إنها اللحظة التي تسلك فيها دوروثي طريق الآجر الأصفر، ويقرر أكسيل بطل فيلم "شرطي بيفرلي هيلز" أن يتحدى رئيسه وأن يعصى أوامره. نراه حينئذٍ يغادر طرقات شوارع ديترويت، أي عالمه الاعتيادي، ويتخذ قرار التحقيق حول مقتل صديقه في عالم بيفرلي هيلز الفائق.

٦- الاختبارات والحلفاء والأعداء.

بعد أن يتم اجتياز العتبة الأولى، يصادف البطل اختبارات جديدة وتوجه إليه تحديات جديدة. ينشئ لنفسه، في آن واحد، الحلفاء والأعداء. يبدأ بتعلم قواعد اللعبة في هذا العالم الفائق الذي يحاول النفاذ إليه.

تبدو الحانات والبارات القذرة الأماكنَ المميزة لمثل هذه الأعمال. ففي العديد من أفلام الغرب التي لا تحصى ينقاد البطل إلى أحدها حيث توضع رجولته وتصميمه قيد الاختبار. يلتقي فيها بالأشرار، ويتصيد فيها معلومات، ويتعلم قواعد اللعبة الاستثنائية الجديدة.

في فيلم "كازابلانكا"، مقهى "ريك" هو البهو الذي تحاك فيه المؤامرات وتتعقد التحالفات وتظهر العداوات ويُختبر معدن البطل بشكل دائم.

في "حرب النجوم" ينعقد التحالف الرئيس مع هان سولو في المطعم، ولكننا نشهد كذلك ولادة العداوة العميقة التي تنشأ بينه وبين جابا لوهوت ولا تختفي إلا في الفيلم الثالث. في الجو اللاواقعي والصاخب في هذا المطعم الذي يعج بالمخلوقات المقلقة، يعي لوك العالم الفائق والخَطِر الذي دخل إليه. تسمح لنا مثل هذه المشاهد بمراقبة تطور البطل ورفقائه في حين يكونون خاضعين لتوتر يزداد حدة شيئاً فشيئاً. في مطعم "حرب النجوم" يرى لوك الطريقة التي يستخدمها هان سولو للخروج من مأزق. ويكتشف أن أوبي-وان محارب قوي ويتمتع بقدرات سحرية.

يتضمن "ضابط وجنتلمان" مشاهد شبيهة تقع تقريباً في نفس الفترة من القصة. يخلق البطل لنفسه أصدقاء وأعداء ويلتقي بـــ "موضوع حبه". تحت ضغط الظروف، تتكشف عدة سمات في شخصية البطل: عدوانيته، خبرته بمشاجرات الشارع، موقفه تجاه النساء، وحتماً يجري أحد تلك المشاهد في بار.

بالطبع ليست البارات الأمكنة الوحيدة التي تتكشف فيها مثل تلك السمات. أوبي – وان يعلّم لوك كيف يركّز قوته بإلزامه على المقاتلة

معصوب العينين، بعد ذلك سيتوجب على البطل مجابهة محاربي الإمبراطور بسيفه الليزري.

٧- بلوغ قلب الكهف (الاقتراب)

أخيراً يصل البطل إلى تخوم مكان خطر، أحياناً ضمن أحشاء الأرض حيث يكون الشيء المرغوب قد خبّئ. وغالباً أيضاً ما يكون ذلك مقرٌ أو معسكرَ أشدِّ أعدائه ضراوة، أي المكان الأكثر خطورةً في العالم الاستثنائي، الكهف العميق. عندما ينفذ البطل إلى هذا المكان المخيف، يجتاز العتبة الثانية والأهم في رحلته. غالباً ما يتوقف الأبطال لفترة وجيزة من اجل التحضر للتغلب على هجوم حراس الشرير. وهذه المرحلة من الرواية تسمى الاقتراب.

في الميثولوجيا، يمكن أن يرمز الكهف إلى مملكة الأموات، إذ ينبغي على البطل النزول إلى الجحيم من أجل إنقاذ محبوبته (أورفيوس)، والتغلغل ضمن الكهف من أجل مصارعة تنين والحصول على كنز (سيغورد[1] في أساطير الشمال) أو التقدم للقاء وحش في متاهة (تيسيوس والمينوتور). في أسطورة الملك أرثر، ينبغي على الفارس إيجاد الكأس والمخاطرة بنفسه في أبنية الكنيسة الخطرة.

تُطورِ الميثولوجيا الحديثة في 'حرب النجوم' أيضاً موضوعة الاقتراب من الكهف العميق هذه وهي اللحظة التي تشفط فيها نجمةُ الموت مركبَ لوك ورفقائه حيث يتوجب عليهم مجابهة دارث فادر وإنقاذ الأميرة ليا. في 'ساحر أوز' تُحتَجز دوروثي في قصر الساحرات المخيفات الكئيب ونرى رفقاءها يدخلون إليه خفية من أجل إنقاذها. أخيراً فإن عنوان فيلم 'إنديانا جونز ومعبد دوم' بالذات يوحي بما هو قلب الكهف في هذا الفيلم.

---

(١) سيغورد في أساطير الشمال يعادل سيغفريد في الأساطير الألمانية (م).

يتضمن الاقتراب كل التحضيرات الضرورية من أجل النفاذ إلى قلب الكهف حيث يتوجب على البطل مجابهة أكبر المخاطر وربما أيضاً الموت بالذات.

٨- الاختبار الأقصى:

في هذه المرحلة يصل مصير البطل إلى النقطة الحرجة الكبرى. إنه يتواجه بشكل مباشر مع أكبر مخاوفه. يجابه الموت ويجد نفسه في عشيّة معركة مع قوة معادية.

الاختبار الأقصى لحظة قاتمة بالنسبة للمشاهدين الذين تصيبهم الإثارة بالقلق من أجل معرفة ما إذا كان سيعيش أو سيموت. يقبع البطل، مثل يونس، في بطن الحوت.

في 'حرب النجوم'، إنها اللحظة المؤلمة حيث يعلق لوك وليا ورفقاؤهم في فخ طاحونة القاذورات العميقة بينما يحاولون الإفلات من أحشاء نجمة الموت. وتحت أنظارنا، يجرّ وحشٌ أخطبوطي هائل يعيش في المجارير لوك إلى قلب الحمأة القذرة. ويختفي لوك لفترة طويلة تجعل المشاهدين يتساءلون عما إذا كان قد مات.

في إي تي، وعلى مدى لحظات عديدة، تبدو البطلة الفضائية الرائعة ميتة على طاولة العمليات. ويُظهر 'ساحر أوز' دوروتي وأصدقاءها أسرى الساحرات الشريرات ولا يبدو أن هناك إمكانية للهرب. أكسيل فولي في 'شرطي بيفرلي هيلز' يجد نفسه عالقاً في مخالب الأشرار تحت تهديد المسدس.

في 'ضابط وجنتلمان'، يخضع زاك مايو إلى اختبار أقصى عندما يطلق رقيب البحرية عملية خاصة من أجل تعذيبه وتحقيره بهدف دفعه إلى تقديم استقالته من البرنامج. من الناحية النفسية، إنها لحظة حياة أو موت. إذ أن زاك، إذا تراجع، لن تبقى له أية فرصة في أن يصبح ضابطاً وجنتلمان. ويتمكن من التغلب على الاختبار بإصراره ورفضه التراجع، فيخرج من ذلك

وقد تبدل. الرقيب المدرِّب، وهو شيخ حكيم، قاده بهذا الشكل إلى تقبل التزامه بالآخرين وهذا ما جعله أكثر تعاوناً وأقل أنانية.

في الكوميديا العاطفية، يمكن للموت الذي ينبغي على البطل مجابهته أن يتخذ شكل مجرد انفصال مؤقت كما يحصل في الفصل الثاني من الحبكات المبتذلة: "يلتقي الفتى بالفتاة" و"يفقد الفتى الفتاة"، فـ"يحاول الشاب الحصول عليها" فرص البطل في الوصول إلى غرضه العاطفي تبدو ضعيفة جداً.

هذه اللحظة حرجة أياً كانت القصة: على البطل أن يموت، أو أن يبدو ميتاً، خلال الاختبار من أجل أن يتمكن من العودة إلى الحياة. إنه أحد الأصول الكبرى لسحر الأسطورة البطولية. قادتنا هذه المشاهد السابقة، نحن الجمهور، إلى التماثل مع البطل ومع قدره. فما يحصل للبطل يحصل لنا.

تضعنا الحكاية في موقف يجعلنا نمرّ مع البطل بتجربة الموت(١) المحدق. نشعر بشكل مؤقت بأننا محبطون لكي نتمكن من التحرر عند عودة البطل بعد نجاته من الموت. وينتج عن ذلك إحساس عارم بالفرح والبهجة باستعادة الحياة.

يعرف مصممو مدن الملاهي هذا المبدأ جيداً. المهاوي السريعة تعطي للراكبين انطباعاً بالموت ثم بالعودة إلى الحياة. والانفعال الذي نشعر به بهذا الشكل يولد قشعريرة فرح كبيرة. إننا لا نشعر أبداً بقيمة كوننا أحياء إلا عندما نواجه الموت وجهاً لوجه.

وهذا ما يشكل عنصراً مفتاحياً في طقوس العبور أو شعائر التأهيل(٢) الضرورية للدخول إلى النوادي والجمعيات السرية. فالعضو الذي سيغدو

---

(١) فكرة الموت هنا فكرة مجازية قد لا تتعدى انفصالاً عمن نحب أو حرماناً مما نحب... (م)

(٢) نطلق أحياناً على هذه الفعالية اسم المكاشفة أو المسارّة وتعني التعاليم التي يخضع لها كل مستجد في مجموعة أو مذهب أو حركة سرية قبل أن يتم الاعتراف به كعضو كامل في المجموعة. (م)

مؤهلاً في المستقبل مجبر على تجربة الموت في شروط رهيبة ثم البعث من أجل الولادة الجديدة كعضو في المجموعة.

في كل قصة، البطل هو عضو مؤهّل من شأنه التعرف على أسرار الموت والحياة. وتحتاج كافة القصص لمثل هذه اللحظة، لحظة الحياة أو الموت التي يقف فيها البطل في موقف خطر جداً.

٩- المكافأة (استلام السيف):

بعد النجاة من الموت أو الانتصار على التنين أو صرع المينوتور (الوحش) أو أية مواقف مثيلة أخرى، يصبح لدى البطل، والجمهور أيضاً، مبررات جيدة لإظهار فرحهم. يمكن الآن للبطل أن يحصل على الكنز الذي كان يسعى إليه، أي مكافأته. ويمكن لهذه المكافأة أن تتنوع بتنوع البحث: سيف سحري أو أي سلاح آخر، شيء مطلوب مثل الكأس أو أي إكسير شافٍ سحري.

أحياناً يتمثل السيف أو المكافأة بالمعرفة والخبرة التي تتيح فهماً أكبر أو أفضل للقوى المعادية وتسهل المصالحة مع المحيط.

في 'حرب النجوم'، ينقذ لوك الأميرة ليا ويستولي على مخططات نجمة الموت التي تمثل معلومة أساسية من أجل الانتصار على دارث فادر.

وفي ساحر أوز، تفرّ دوروثي من قصر الساحرات الشريرات حاملة معها مكنستها السحرية والحذاء العقيقي وهي عناصر أساسية سوف تتيح لها العودة إلى موطنها.

في هذه المرحلة من القصة، يمكن للبطل أن يحل خلافاً عائلياً. في 'عودة الجيداي'[1] يتصالح لوك مع دارث فادر ونعلم معه بأنه والده، وأنه يمتلك خصائص أخرى غير تلك السمات الشريرة.

---

(١) الجزء السادس من حرب النجوم (م).

وكما في الكوميديا الرومانسية، يمكن للبطل أن يتصالح مع الجنس الآخر. ويمكن للمحبوب أن يرمز إلى الكنز الذي ينبغي على البطل أن يحصل عليه أو أن ينقذه. وفي أغلب الأحيان ينتهي هذا الانتصار بمشهد من مشاهد الحب.

من وجهة نظر البطل، يمكن أن يمثّل الجنس الآخر المتآمرَ الذي هو النموذج البدئي للتغير. إنه يختلف بشكل دائم من حيث الشكل ومن حيث المظهر أو العمر عاكساً المظاهر الخداعة والمتحولة لدى الجنس الآخر. وقصص مصاصي الدماء والمستذئبين والشخصيات المشبوهة الأخرى هي الأصداء الرمزية لهذه القدرة على التحول والتقمص التي يشعر بها الرجال والنساء عند الآخر.

وبعد أن ينجو البطل من الاختبار الأقصى يحصل على فهم أفضل للجنس الآخر وعلى بصيرة تجعله يرى ما هو خلف المظاهر المتغيرة. هذه الإمكانات الجديدة يمكن أن تقود إلى المصالحة.

يمكن للنجاة من الاختبار الأقصى أن تجعل البطل أكثر سحراً. لقد استحق لقب بطل حين خاطر بحياته في سبيل المجموعة.

١٠- طريق العودة

لكنّ بطلنا لم ينجُ بعد من الخطر. وننتقل الآن إلى الفصل الثالث من الحكاية. نجد أن البطل ما زال يتصارع مع نتائج انتصاره على القوى الغاشمة في الاختبار الأقصى. إذا لم يكن حتى الآن قد نجح في التصالح مع العائلة أو الآلهة أو القوى الأخرى المعادية، فإنها توشك أن تنقض عليه.

١١- البعث

في قديم الزمان، كان على الصيادين والمحاربين أن يغتسلوا من الدم الذي يكون قد لطّخ أيديهم قبل العودة إلى أهلهم. وبعد إقامة البطل في مملكة

الأموات، عليه أن يولد من جديد وأن يتطهر عبر اختبارٍ أخير يمر فيه على الحياة والموت قبل العودة إلى عالم الأحياء الاعتيادي.

هذه اللحظة التي يتقرر فيها مصير الحياة والموت هي تقريباً تكرار للاختبار الأقصى. إذ أن قوى الشر تحظى بفرصة أخيرة قبل أن تُهزم بشكل نهائي. إنه نوع من الامتحان النهائي للبطل الذي يجب أن يخضع للاختبار للمرة الأخيرة من أجل أن يبرهن على أنه قد حفظ دروسه.

وبعد أن يكون قد تحول خلال لحظات الموت والعودة إلى الحياة، يمكنه الآن العودة إلى الحياة اليومية. إنه إنسان جديد مزود بإدراكات جديدة.

لا شك في أن مسلسل "حرب النجوم" يلجأ إلى استخدام هذا المبدأ، إذ ينتهي كلٌ من الأفلام الثلاثة بمعركة يبدو فيها لوك ميتاً للحظة ثم يعود إلى الحياة بشكل عجائبي. فكل تجربة تغنيه بمعرفة جديدة وتقوي قدراته في مواجهة القوة الغاشمة وتحوله إلى كائن جديد.

في "شرطي بيفرلي هيلز" وفي ذروة الإثارة، يتحدى أكسيل فولي مرة أخرى الموت. نراه يقع بين أيدي الأشرار إلى أن تتدخل شرطة بيفرلي هيلز في اللحظة الأخيرة تماماً. هذه التجربة تعلمه احتراماً أكبر للعمل مع الفريق ويصبح أيضاً كائناً أكثر كمالاً.

في "ضابط وجنتلمان"، يخضع البطل لسلسلة من الاختبارات أكثر تعقيداً من ذلك. أخيراً يتغلب زاك على أنانيته عندما يتخلى عن فرصته في كسب جائزة رياضية بشكل فردي، من أجل مساعدة عنصر أصغر منه في التغلب على عقبة. تبدو علاقته مع صديقته منتهية وينبغي عليه النجاة من الصدمة الرهيبة التي تتمثل في انتحار أفضل أصدقائه. وكما لو أن كل هذا ليس بكاف، يضطر أيضاً إلى خوض معركة أخيرة ضد معلمه. وبعد أن يكون قد تغلب على مجمل هذه الاختبارات يصبح حينها الضابط والجنتلمانَ الشجاع الذي كان يعدنا به عنوان الفيلم.

١٢ - العودة بالإكسير

يعود البطل إلى العالم الاعتيادي. ولكن، لكي يكون لرحلته معنى، عليه حتماً أن يعود بالإكسير: كنز، أو أمثولة من العالم الفائق. الإكسير هو عقّار سحري ذو تأثير مُدمِلٍ شافٍ. يمكن أن يكون كنزاً كبيراً كـ الكأس الذي يشفي بشكل عجائبي الأرض الجريحة، أو مجرد المعرفة والخبرة اللتين ستفيدان يوماً ما المجتمع. عندما تعود دوروتي إلى كنساس تعرف أنها محبوبة وقد فهمت أن أجمل مكان في العالم هو موطن الشخص. يعود إي تي إلى موطنه مغتنياً بصداقته مع البشر. انتصر لوك سكاي ووكر على دارث فادر على الأقل مؤقتاً وأعاد النظام والسلام إلى المجرة. يتسلم زاك مايو مأموريته ويغادر العالم الفائق الذي كانت تمثله بالنسبة له قاعدة التدريب وهو مزود بآفاق جديدة. ورفع بالمعنى الحرفي للكلمة عن الأرض حبيبته وأخذها معه مرتدياً بزة الضابط البراقة التي تلائم سلوكه الجديد.

أحياناً يكون الإكسير كنزاً يُكتسب خلال البحث. يمكن أن يكون الحُبُّ أو الحرية أو الحكمة أو معرفة أن العالم الفائق موجود وأنه يمكن التغلب عليه. ويمكن أن يتمثل أحياناً بمجرد العودة إلى الموطن مزوداً بقصة جميلة يرويها.

إن البطل الذي لا يجلب معه أي شيء من قلب الكهف يُحكم عليه بأن يعيش المغامرة ثانية. تنتهي العديد من الكوميديات حين تُظهر لنا أحمقَ يرفض الاستفادة من أمثولة الاختبارات السابقة ويعاود ارتكاب الحماقات نفسها التي سبق أن أوقعته في المشاكل.

لنراجع معاً مراحل الرحلة :

١- يُعرض البطل في بيئته الاعتيادية، العالم العادي؛

٢- يَسمَع نداء المغامرة؛

٣- يتردد أو يرفض النداء.

ولكنه:

٤- يتلقى تشجيع المنتور؛

٥- يقبل بعبور العتبة الأولى ويدخل ضمن العالم الفائق،

حيث:

٦- يصادف الاختبارات والحلفاء والأعداء؛

٧- يصل إلى قلب الكهف ويجتاز عتبة ثانية؛

٨- يخضع للاختبار الأقصى؛

٩- يستولي على المكافأة؛

١٠- يخضع للملاحقة في طريق العودة نحو العالم الاعتيادي؛

١١- يجتاز العتبة الثالثة ويبعث بعد أن يكون الاختبار قد حوّله؛

١٢- يعود بالإكسير أو الكنز أو النِعَم التي سيستفيد منها العالم الاعتيادي.

رحلة البطل هي شبكة التطريز الأساسية للقصة، وكل كاتب يطرز عليها التفاصيل والمغامرات التي يختارها. ينبغي أن تبقى هذه البنية خفية ولا يجب اتّباعها حرفياً بشكل إلزامي. لم يَرِدْ ترتيب المراحل المعروض هنا إلا على سبيل المثال. إذ يمكن حذف بعض المراحل وإضافة أخرى دون أن تفقد هذه المراحل من قوتها. أما القيم التي تظهر على امتداد رحلة البطل فإنها جوهرية. الصور التمثيلية في الرواية الأصلية، أبطالٌ شباب يسعون إلى اكتساب السيوف السحرية التي يقدمها عجوز حكيم؛ فتيات يتعرضن للموت من أجل من يحببن؛ فرسان يذهبون لمقاتلة التنانين في كهوف عميقة، كلها مجرد رموز للتجارب الشمولية. يمكن تنويع هذه الإشارات وتعديلها إلى ما لا نهاية من أجل أن تتلاءم مع الحكاية وتوقعات المجتمع العصري.

رحلة البطل قابلة للتكيف بسهولة مع القصص الدرامية والكوميديا وقصص الحب وحكايات المغامرات والبطولات المعاصرة. يكفي أن نستبدل الشخصيات الرمزية الأساسية بمعادلاتها العصرية.

العجوز الحكيم أو الأم الطيبة، الشامان أو الساحر، يمكن أن يمثلهم أي نوع من أنواع المنتور: أساتذة، معالجون، أرباب عمل أفظاظ ولكن طيبو الطوية، رقباء مدربون قساة ولكن عادلون، أهل، أجداد أو أي نوع من أنواع الأدلاّء.

لم يعد الأبطال العصريون يغامرون في السراديب أو الكهوف المظلمة لمحاربة الوحوش الأسطورية، إنهم يستكشفون سراديب جديدة تتمثل بالفضاء أو أعماق اللجج البحرية أو الأحياء المظلمة في المدن الحديثة أو حتى في لاوعيهم الذاتي. هذه هي طريقتهم في الدخول إلى العالم الفائق والوصول إلى قلب الكهف.

يمكن الإفادة من بنية الأساطير، على حد سواء، في رواية قصة هزلية كما في عرض الدراما الأكثر تعقيداً. تغتني رحلة البطل وتتضح بفضل خبراته الجديدة. تعديل عمر الشخصيات أو مبادلة الجنسين في تمثيلها لا يمكن إلا أن يضفي أهمية جديدة وأن يُغني بخيوط جديدة شبكة التفسيرات الممكنة.

رحلة البطل مرنة إلى حد لا نهائي وقابلة للتكييف دون أن يخبو بريقها السحري، إنها سوف تعيش بعدنا جميعاً.

الآن وبعد أن حددنا خريطة الرحلة، لنلتقِ بتلك الشخصيات التي يعج بها مشهد الرواية أي النماذج البدئية.

النماذج البدئية

سيأتي الإله، استدعيناه أم لم نستدعه.

شعار معلق على باب كارل يونغ

حكايات الجنيات والأساطير مملوءة بشخصيات نموذجية من كافة الفئات ومبنية انطلاقاً من بعض البنى المتواترة: البطل وبحثه، الرسل الذين يستدعونه للمشاركة في المغامرة، الشيوخ الحكماء والساحرات الذين يقدمون له الهدايا السحرية، الحراس الذين يعترضون مروره، رفقاء السفر ذوو الوجوه المتنوعة الذين يسببون له الاضطراب ويعمونه، الغاشمون الحقيرون الذين يسعون إلى القضاء عليه؛ الأُلْعُبانات[1] الذين يحركون جمود الأوضاع الراهنة أو يقلبونها فيجعلون الجمهور يطلق ضحكات ارتياح.

يستخدم المحلل النفسي السويسري كارل يونغ عبارة النماذج البدئية لوصف هذه الشخصيات النموذجية، هذه الرموز وهذه العلاقات السائدة والدارجة التي تنتمي إلى إرث الإنسانية المشترك.

يفترض يونغ أن هناك خافية جماعية شبيهة بالخافية الفردية. ما يمكننا من مقارنة الحكايات والأساطير بالأحلام المُمَيِّزة لثقافة بأكملها، والتي تنبع من هذه الخافية الجماعية. ونجد فيها نفس الشخصيات النموذجية على المستوى الفردي

---

(١) ألْعُبان: الكثير اللعب والماكر المداور (المعجم الوسيط) وهي أقرب ما يكون إلى الكلمة الإنكليزية Trickster (م)

والجماعي.ذلك أن النماذج البدئية من الثوابت في المخيلة الأسطورية عبر العصور والثقافات. فالكاتب المعاصر القادر على فهم قدرة مجمل هذه القصص يمتلك ورقة رابحة قوية، أي أحد العناصر الأكثر غنى في علبة أدوته.

يشكل مفهوم النموذج البدئي الأداة التي لا يُستغنى عنها لفهم وظيفة كل شخصية في قصة. عندما يكون لديك معرفة جيدة بـ وظيفة النموذج البدئي معبّر عنها بشخصية نوعية يمكنك أن تقدر بشكل أفضل إذا كانت شخصيتك تعمل بكل ثقلها في القصة. تنتمي النماذج البدئية إلى اللغة السردية المألوفة والسائدة في القصة ويكون التمكن من إمكاناتها أمراً ضرورياً للكاتب، كما هي القدرة على التنفس.

لقد قارن جوزيف كامبل النماذج البدئية بالعوامل البيولوجية على أنها تعبير عن أعضاء الجسم وأجزاء لا تتجزأ عن النشاط الإنساني. إن شموليتها هي التي تسمح بالتعرف عليها. بشكل غريزي، يختار الكتاب الشخصيات والمواقف التي تعكس قوة النماذج البدئية من أجل خلق مواقف درامية يمكن للجميع التعرف عليها.

إن وعيك للدور الذي تمثله النماذج البدئية لا يمكن إلا أن يزيد من تمكنك من مهاراتك.

النماذج البدئية من حيث كونها وظائف

عندما بدأت الاهتمام بهذه الأفكار، كنت أتخيل النموذج البدئي على أنه شخصية نوعية تلعب دوراً محدداً على مدى القصة. منذ اللحظة التي تعرفت فيها على شخصية المنتور كنت أتوقع أن يكتفي بكونه منتوراً، ومجرد منتور. بيد أن الأمر لم يكن كذلك. فعندما أوكلت إلي مهمة مستشار عند "أفلام ديزني المتحركة" حول مواضيع حكايات الجنيات، اكتشفت قراءة أخرى للنماذج البدئية التي، بعيداً عن كونها تشخص أدواراً جامدة ومحددة، أصبحت وظائف

يمثلها مؤقتاً شخصيات من أجل الحصول على بعض التأثيرات في القصة. استوحيت هذه الفكرة من عمل الاختصاصي الروسي في حكايات الجنيات فلاديمير بروب الذي عرض في كتابه "مورفولوجيا الحكاية" تحليلاً للعناصر المتكررة في بضع مئات من الحكايات الروسية.

عندما تنظر إلى النماذج الأولى من هذه الزاوية، يمكنك إعطاء دفع جديد لروايتك. إذ يمكن أن تُظْهِر الشخصية الواحدة مزايا تنتمي إلى عدة نماذج بدئية، وكأني بها أقنعة تُلبس مؤقتاً من أجل دفع القصة إلى الأمام. وهكذا يمكن لشخصية في بداية القصة أن تضطلع بوظيفة الرسول ثم تغير فجأة قناعها لتصبح ألعباناً أو منتوراً أو ظلاً.

وجوه شخصية البطل

يمكننا أيضاً اعتبار النماذج البدئية الكلاسيكية بمثابة وجوه لشخصية البطل (أو شخصية الكاتب) بحيث تمثل الشخصيات الأخرى الخيار بين الخير والشر. أحياناً يجتاز البطل القصة جامعاً ومتمثلاً الطاقة والسمات الخُلُقية للشخصيات الأخرى ليجعل منها خاصته ويصبح بذلك كائناً بشرياً مكتملاً.

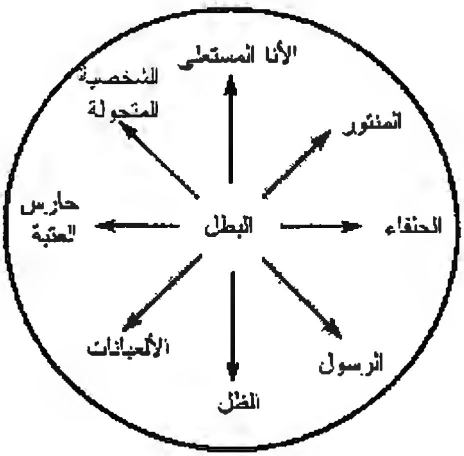
النماذج البدئية هي رموز مشخصة للمزايا المختلفة أو العيوب في النفس البشرية. تشبه العناصر الرئيسة في أوراق التارو[1] التي يجسد كل منها سمة من سمات شخصيتنا. كل قصة جيدة تعكس الوضع البشري في مجمله وشموليته: أن يولد المرء في هذا العالم وينمو ويتعلم ويناضل من أجل أن يصبح شخصاً ما وأن يموت.

يمكن أن تُقرأ القصص الدرامية على أنها صور مجازية عن التجربة البشرية وتجسد شخصياتها مزايا عمومية ونموذجية-بدئية (archétypales) يفهمها المجتمع في عامته وخاصته.

---

(١) لعبة ورق مؤلفة من ٧٨ ورقة تستخدم أحياناً للعرافة والتنبؤ.

النماذج البدئية المنبثقة عن البطل



النماذج البدئية الأكثر استخداماً والأكثر فائدة

بالنسبة للراوي، بعض النماذج البدئية هي أدوات لا يُستغنى عنها في مهنته. لا يمكن أن نروي قصة من دونها. من بين النماذج البدئية الأكثر استخداماً وشيوعاً والأكثر فائدة والتي تعتبر معرفتها مفيدة للكاتب يمكننا أن نذكر :

- البطل
- المنتور (العجوز الحكيم أو الأم الطيبة)
- حارس العتبة
- الرسول
- الشخصية المتحولة
- الظل
- الألعبان

بالطبع هناك عدد أكبر من ذلك بكثير، بقدر ما هناك مزايا ونقائص بشرية. تعج حكايات الجنيات بالنماذج البدئية : الذئب، الصياد، الأم الطيبة،

الخالة الخبيثة، الجنيّة العرّابة، الأمير أو الأميرة، صاحب النزل الجشع وهكذا دواليك كل منها يضطلع بدور نوعي. لقد ميّز يونغ، ومعه غيره من المحللين النفسيين، عدداً كبيراً من النماذج البدئية النفسية مثل 'الطفل الأبدي' الموجود في الميثولوجيا الكلاسيكية، (كيوبيد الفتى الأبدي) كما هو موجود في حكاياتنا الحالية (بيتر بان). وهم موجودون أيضاً في الحياة العصرية، يجسدهم أولئك الرجال الذين لا يريدون أن يكبروا.

قصص أيامنا هذه لها شخصياتها النوعية، العاهرة ذات القلب الذهبي أو ملازم ويست بوينت المتعجرف في أفلام الغرب، الرقيب القاسي ولكنه عادل في أفلام الحرب.

مع ذلك، فإنها ليست سوى تنويعات على النماذج الأولى سوف ندرسها في ما يلي من فصول الكتاب.

من أجل تمييز النموذج البدئي بشكل أفضل، ينبغي على الراوي أن يطرح على نفسه سؤالين جوهريين:

١ - أية وظيفة نفسية أو أي وجه من وجوه الشخصية يجسد؟

٢ - ما هي وظيفته في سير الرواية (الوظيفة الدرامية)؟[1]

حافظوا على هذين السؤالين في ذهنكم طيلة الدراسة التي سنكرسها لسبعة من النماذج البدئية الرئيسة تمثل الأشخاص أو القوى التي يمكن أن نصادفها خلال رحلة البطل.

---

(١) في ما يلي من الكتاب، خصص الكاتب لكل نموذج بدئي فقرتين الأولى تختص بالوظيفة النفسية والأخرى بالوظيفة الدرامية

رحلة البطل

"إننا في مهمة، مرسلون من قبل الله"

"ذي بلوز براذرز" سيناريو لـــ دان

أوكرويد وجون لانديس

يعني الجذر الإغريقي لكلمة بطل: الحماية والخدمة. ومن قبيل المصادفة أُطلقت الكلمة كشعار لشرطة لوس أنجلوس. البطل، مثل الراعي في حماية قطيعه، شخص قادر على التضحية بنفسه من أجل حماية وخدمة الآخرين. إن مفهوم البطل مرتبط بشكل جوهري بالتضحية. (أستخدم كلمة بطل من أجل الإشارة إلى الشخصية أو العنصر الرئيس أيّاً كان جنسه).

الوظيفة النفسية

في علم النفس، يمثل النموذج البدئي للبطل ما يسميه فرويد "الأنا"، ذلك الجزء من الشخصية الذي ينفصل عن الأم ويشعر بأنه مختلف عن باقي البشرية. وكل الأبطال قبل أن يصبحوا قادرين على الاستعلاء على روابط وأوهام الأنا يبدؤون بأن يكونوا ذواتٍ، أي كيانات فردية متميزة عن باقي المجموعة. رحلة معظم الأبطال هي قصة ذلك الانفصال عن العائلة أو القبيلة. وتعادل شدةُ هذا الانفصال شعورَ الولد المفصول عن والدته.

يرمز النموذج البدئي للبطل إلى البحث عن الذات لإيجاد الهوية واكتمال الشخصية. خلال هذه السيرورة التي ستجعل منا كائنات بشرية بشكل

كامل، نكون جميعاً أبطالاً نجابه حراساً ووحوشاً أو أناساً يمكن أن يساعدونا. وفي استكشاف فكرنا الخاص نجد أساتذة وادلاّء وشياطين وآلهة ورفقاء وخدّام وكبوش فداء وأسياد وغُواة وخونة وحلفاء يمثلون سمات مختلفة من شخصيتنا وتسكن أحلامنا.

الأشرار والأُلعُبانات وعشاق البطل وأصدقاؤه وخصومه يشكلون أيضاً جزءاً من ذاتنا. العمل النفسي الذي نجابهه جميعاً يقوم على دمج هذه الطبائع المتمايزة في كائن كامل ومتوازن. "الأنا"، ذلك البطل الذي يعتقد بأنه متميز عن الأجزاء المختلفة التي تكون شخصه، ينبغي عليه أن يستجمعها كلها لكي يصبح "الذات".

التماهي

وجود البطل له هدف درامي ألا وهو أن يفتح نافذة على الرواية. كل شخص يستمع إلى حكاية أو يشاهد مسرحية أو فيلماً مدعو منذ بداية القصة إلى التماهي مع البطل والاشتراك ببحثه ورؤية عالم القصة بعينيه. يحصل الرواة على هذا التماهي بإعطائهم للبطل مجموعة من المزايا والخصائص الشمولية والفريدة في آنٍ واحد. يتمتع الأبطال في الواقع بسمات طبائعية يمكننا التعرف إليها وإيجادها في أنفسنا. هناك دوافع شمولية تحركهم، ونتفهمها إذ أننا قد شعرنا بها ذات يوم. الرغبة في أن نكون محبوبين ومفهومين، في النجاح والنجاة، سعينا إلى الحرية، إلى الانتقام، إلى أن نقوم بدور مُقوِّمي الأخطاء أو أن نحقق ذواتنا.

وهكذا نكون مدعوين إلى استثمار جزء من شخصيتنا في البطل خلال فترة التجربة. وبشكل من الأشكال نصبح لِلَحظة ما "البطل". نعكس أنفسنا في نفسيته، وندرك العالم بعينيه. وينبغي على البطل أيضاً أن يبرهن عن مزايا جديرة بالاعجاب تجعلنا نتمنى أن نتشبه به. وهكذا نتمنى أن يكون لدينا ثقة كاثرين هيبورن، وأناقة فريد أستير، وبديهة كاري غرانت، وجاذبية مارلين مونرو.

ينبغي على الأبطال أن يثبتوا أن لديهم مزايا عمومية. وأن يشعروا بالانفعالات والدوافع التي شعر بها كل منا في وقت من الأوقات. الرغبة في الانتقام، الغضب، التنافس، الحس بامتلاك الأرض، الوطنية، المثالية، الوقاحة أو اليأس. ولكن على الأبطال أيضاً أن يكونوا كائنات بشرية فريدة، لا كائنات جامدة أو آلهة كاملة في صفاتها وتصرفاتها. وككل مخلوق فنّي متميز، ينبغي أن يكونوا في الوقت نفسه عاديين ومتميزين. لا أحد يرغب في مشاهدة فيلم أو قراءة قصة تصف كائناً ما من حيث صفاته المجردة فقط. إننا نريد شخصيات قصصية تمثلنا في وضعنا كبشر. وهكذا فإن الشخصيات المصطنعة أو المتخيلة شأنها شأن الشخص الحقيقي، إذ ينبغي أن تتكون من مجموعة فريدة من المزايا والدوافع، حتى لو كان بعضها متعاكساً. في القصة، كلما كانت قوى ومزايا الشخصية في تعارض ونزاع، كان ذلك أفضل. البطل الممزق بين الحب والواجب كائن بشري كما ينبغي له أن يكون ويستأثر باهتمام الجمهور.

وكذلك فإن الشخصية التي تبدي مجموعة فريدة من الدوافع المتناقضة مثل الثقة والشك والأمل واليأس سوف تبدو أقرب إلى الواقع وبالتالي أكثر إنسانية.

البطل الأفضل تكويناً سيكون على سبيل المثال: حازماً ومتردداً، وفاتناً، ومتجاهلاً، وعَجولاً، وقوياً وبدنياً ولكنه ذو طبع ضعيف. إن هذه التشكيلة الفريدة من المزايا هي التي تعطي الجمهور انطباعاً بأن البطل فريد وشخص حقيقي أكثر مما هو نموذج جامد.

النمو

للبطل أيضاً وظيفة في القصة ألا وهي أن يتعلم كيف ينمو. عندما ندرس سيناريو، يصعب علينا أحياناً القول من هو، أو من ينبغي أن يكون، صاحب الدور الرئيس. الإجابة الفضلى هي غالباً : ذلك الذي يمر بأكبر قدر

من التحولات خلال القصة. يتغلب الأبطال على سلسلة من العوائق من أجل الوصول إلى أهدافهم، ولكن ذلك يتيح لهم أيضاً الحصول على معارف جديدة، أي أن يصبحوا أكثر حكمة. يتمثل لُبُّ القصة غالباً في المعرفة المتبادلة بين بطل ومنتوره، بين بطل وعاشق أو حتى بين بطل وعدوه. فكل واحد منا هو أستاذ لشخص آخر.

الفِعْل

هناك وظيفة بطولية أخرى: ينبغي على البطل أن يعمل. إنه في العادة الشخصية الأكثر نشاطاً في السيناريو: ذلك الذي يجعل القصة تتقدم بفضل رغبته وإرادته. هذه النقطة يهملها أحياناً كتاب السيناريو وهكذا نرى أن بطلاً، بعد أن قاد العمل طيلة فترة الرواية، أصبح سلبياً في اللحظة الحرجة. فقد نجد بطلاً يتوقف إنقاذه على تدخل قوة خارجية في الوقت المناسب. أما البطل الحقيقي فينبغي عليه، في مثل تلك اللحظة أكثر من أية لحظة أخرى، أن يكون سيد مصيره، أن يضطلع شخصياً بالعمل الحاسم في القصة، العمل الذي يتضمن أكبر قدر من المخاطر ويتطلب تحمّل المسؤوليات.

التضحية

يعتقد الجمهور البطل شهماً وقوياً، ولكن هذه المزايا ثانوية. السمة الحقيقية في البطل هي قدرته على التضحية. إرادته منح حتى حياته في سبيل الجماعة أو لصالح مثل أعلى.

كلمة تضحية (sacrifice) تعني التقديس. في الأزمنة القديمة كان البشر يقدمون التضحيات حتى إنهم أحياناً كانوا يضحون بالبشر وبهذا الشكل يقرّون بدَيْنِهم تجاه العالم الروحاني أو الآلهة أو الطبيعة. كانوا يسعون إلى تهدئة تلك القوى الجبارة من أجل تقديس الحياة اليومية. وهكذا، حتى الموت بالذات يغدو عملاً تقديسياً.

العلاقة مع الموت

في صميم كل حكاية، نجد مجابهة مع الموت. إذا لم يتجابه البطل مع الموت بالذات فإننا نجد هناك تهديداً بالموت أو موتاً رمزياً على شكل رهان مهم أو قصة غرامية أو مغامرة يكسب فيها البطل أو يخسر.

يوضح لنا الأبطال كيف نجابه الموت. يمكنهم النجاة والبرهان بأن الموت ليس شيئاً يستحيل التغلب عليه. وقد يموتون (ربما بشكل رمزي) ثم يعودون إلى الحياة مستعلين على الموت بالتضحية الإرادية بحياتهم لصالح مثل أعلى أو قضية أو مجموعة بشرية.

نجد البطولة الحقة في القصة عندما يقوم الأبطال بتقديم حياتهم على مذبح القدر. يقبلون بالمخاطرة بأن يقودهم بحثهم إلى الموت، مثل الجندي الذي يتطوع وهو يعلم تمام العلم بأنه يخاطر بحياته ولكنه مستعد لإعطائها لوطنه.

الأبطال الأكثر تشويقاً هم أولئك الذين يمرّون بتجربة التضحية. يتركون على الطريق شخصاً محبوباً أو صديقاً، أو يتخلّون عن عيب كان يتملكهم أو سلوك اعتادوه من أجل أن يبدؤوا حياة جديدة. لدى عودتهم من العالم الفائق، حين يرجعون إلى نقطة انطلاقهم أو قبيلتهم أو قريتهم يشاطرونهم ما اكتسبوه (هبة أو إكسير أو غذاء أو معرفة). وهكذا فإن أبطالاً معاصرين مثل مارتن لوثر كينغ أو غاندي قد وهبوا حياتهم من أجل مثل أعلى.

البطولة في النماذج البدئية الأخرى

أحياناً لا يظهر النموذج البدئي للبطل فقط في الشخصية الرئيسة. يمكن أن يظهر في شخصية تكون في البداية قميئة ثم تتصرف ببطولة في النهاية. غونغا دين، الشخصية التي أطلق اسمها على الفيلم، يجسد في البداية نموذجاً بدئياً مختلفاً بشكل جذري: إنه ألعبان أو مهرج، ولكن لديه رغبة عارمة في أن يصبح بطلاً، حتى إنه انتهى بكسب هذا اللقب إذ ضحى بنفسه من أجل أصدقائه في اللحظة الحاسمة.

في "حرب النجوم" وخلال الفيلم بأكمله تقريباً، نرى أوبي-وان كينوبي، النموذج البدئي للمنتور، يلبس مؤقتاً قناع البطل وقد ضحّى بنفسه أخيراً ليتيح لـ لوك الإفلات من النجمة السوداء.

من الأساليب الفعّالة في السيناريوهات، خلق الظروف التي تجعل شخصاً خبيثاً أو شخصية معادية يُظهر مزايا بطولية بشكل غير متوقع. في كوميديا المواقف، حازت إحدى حلقات مسلسل "تاكسي" جائزة إيمي حين أُظهر لوي، مسؤول تشغيل سيارات التاكسي الحقير (داني دي فيتو) بأن لديه شهامة وأنه يتصرف بنبل. يمكن أن يكون الشرير مثيراً جداً حين يبدو بطولياً في بعض الحالات، وحقيراً في بعض الحالات الأخرى. من وجهة النظر المثالية، يجب أن تعكس الشخصية المبنية بشكل جيد سمة من كل نموذج بدئي لأن النماذج البدئية هي التعبير عن الأجزاء التي تشكل الشخصية الغنية والمتكاملة.

عيوب وثغرات الطبائع

يمكن لبعض مظاهر الضعف الهامة أن تجعل شخصية ما أكثر إنسانية. إننا نتعرف على شيء من أنفسنا في بطل يواجه التحدي بالتغلب على شكوكه الداخلية وأخطائه في التفكير والحكم وذنوبه وأزماته الماضية أو خوفه من المستقبل.

العيوب والضعف تجعل البطل حقيقياً أكثر ومثيراً أكثر. في الواقع، يبدو أنه، كلما كانت الطبائع عُصابية، أحبها الجمهور وتماهى معها.

تُحدِّد المثالب أيضاً مسار تطورالشخصية، أي القوس التحويلي(١) المشهور الذي يتطور فيه من موقف (ألف) إلى موقف (ياء) ماراً بمجموعة

(١) تتطور الشخصية في السينما أو في الرواية مع أحداث الرواية فتتغير طبائعها من حيث الرهافة والتعقيد والهدوء والاضطراب إلخ.. ويسمى هذا التطور من نقطة البداية إلى النهاية بالقوس التحويلي. (م)

من المراحل. تشير نقائص الشخصية إلى نقطة الانطلاق التي سوف تكبر بدءاً منها. إذا كانت لديها نقائص أو عيوب في حياتها، ستسعى إلى سدها. في حكايات الجنيات، هذا الخيار سيكون مثلاً فقدان أحد أفراد العائلة. فالعديد من حكايات الجنيات تبدأ بموت أو باختطاف أحد الأهل. هذا الشرخ الذي يصيب الوحدة العائلية يولّد ديناميكية تطلق القصة. وهذه القصة لا يمكن أن تنتهي طالما أن التوازن لم تتم استعادته، إما بإنشاء عائلة جديدة وإما بإعادة لمّ شمل العائلة الأساسية.

في القصص الحديثة، شخصية البطل هي التي سوف تعيد خلق اكتمال الشخصية، وتكون القطعة المفقودة حينذاك عنصراً حرجاً كالقدرة على الحب أو الوثوق بالآخرين. يعشق الجمهور مراقبة البطل وهو يتخبط في مشاكله ويتغلب عليها. وهكذا، في فيلم 'المرأة الجميلة'، نتساءل إذا ما كان إدوار، رجل الأعمال الغني ولكن متحجر الإحساس، سيكتسب بعض اللطف تحت تأثير مرح فيفيان فيصبح أميرها الفاتن. وإذا ما كانت، هي نفسها، ستتوصل إلى احترام ذاتها والخلاص من عهرها. هل سيتغلب كونراد المراهق في 'أناس عاديون' على شعوره بالذنب ليتقبّل الحب أو المودة؟

أشكال مختلفة من الأبطال

من البطل الوحيد إلى البطل الذي تدعمه المجموعة مروراً باللا بطل والبطل رغماً عنه والبطل المأساوي والبطل المحفِّز هناك عدد لا متناه من الأبطال.

نموذج البطل، مثله كمثل باقي النماذج البدئية الأخرى، مرن ويمكن أن يتخلّق بعدة أنواع من الطاقات. يمكنه الانصهار مع نماذج بدئية أخرى لينتج نماذج هجينة مثل الألعبان. وكما رأينا سابقاً يمكنه أيضاً وضع قناع نموذج بدئي آخر فيصبح حينها شخصية متحولة أو منتوراً أو حتى ظلاً.

وبالرغم من أن البطل يوصف بشكل عام ككائن إيجابي، يمكنه أيضاً التعبير عن جوانب مظلمة أو سلبية من أناه. بشكل عام، يمثّل النموذج البدئي للبطل الروح الإنسانية بما فيها من إيجاب ولكن يمكنه أيضاً أن يمثّل نتائج الضعف والتمنّع عن تحمّل المسؤولية.

البطل المقدام والبطل المتردد

نلاحظ نوعين من الأبطال :

١ – البطل المقدام المغرم بالمغامرات والمتحفِّز والذي يمضي دوماً إلى الأمام.

٢ – البطل المتردد الذي ينخره الشك والتردد السلبي فهو بحاجة دائمة لأن يتلقّى دفعاً من قبل قوى خارجية.

يمكن نسج قصص جيدة حول كلا النوعين، بالرغم من أن البطل دائم السلبية ينتهي بإحباط الجمهور الذي لا يعود يشعر بأنه معنيٌّ بالتجربة الدرامية. لذا من المفيد دائماً لسير القصة أن يوضع في طريق هذا النوع من الأبطال تحفيز جديد يضطرهم إلى الانخراط كلية في العمل مغيراً بذلك نمط شخصيتهم.

اللا أبطال

هذه الكلمة موضوع تفسيرات عديدة ويمكن أن تؤدي إلى اللبس. اللا بطل ليس الشكل المناقض للبطل ولكنه نوع فريد من الأبطال. خارج على القانون، هامشي، ينظر له المجتمع على أنه سيء لأنه لا يحترم قوانينه. بشكل عام يستلطفه الجمهور لأنه يشكل جزءاً من حياته المعاشة في لحظة من لحظات حياته.

يمكن أن يكون اللا أبطال من نوعين:

١ – أولئك الذين يتصرفون مثل أي بطل تقليدي ولكنهم يظهرون صفاقة كبيرة؛ أو أولئك الذين تعرضوا لجرح انفعالي أو صدمة مثل بوغارت في 'النوم الكبير' و'كازابلانكا'.

٢ – أولئك الذين ليسوا محبوبين ولا رائعين مثل ماكبيث، صاحب الندبة أو كراوفورد في 'والدتي العزيزة'.

البطل الجريح يمكن أن يكون فارساً بطولياً في درع صَدِئٍ، انعزالياً يرفض المجتمع أو نبذه المجتمع.

وبالرغم من أنه يحصل لهم أن يربحوا وأن يحبهم الجمهور، يظلون خارجين على القانون مثل روبن هود، أو قراصنة ماكرين أو قطاع طرق أو شخصيات عديدة مثّلها همفري بوغارت. البعض منهم أناس كريمو المحتد ابتعدوا عن المجتمع الفاسد: شرطة سابقون أو جنود محبطون. يضطرون للتصرف بعيداً عن القانون كتحريين خاصين أو مهربين أو مرتزقة. إننا نعشق هؤلاء الثائرين، ونظرة الازدراء التي يوجهونها إلى المجتمع، والتي نحب نحن أيضاً مشاركتهم إياها. هناك أيضاً نموذج بدئي آخر من النوع نفسه يرمز إلى استياء جيل جديد من جيل سابق مختلف جداً.

نجد تجسيداً لذلك النموذج لدى جيمس دين في 'متمرد بلا قضية' أو 'شرقي عدن' ومارلون براندو الشاب في 'المتوحشون'. وقد خلّد هذا التقليد ممثلون من أمثال ميكي روركي، مات ديلون وشون بن.

يقترب النموذج الثاني للا بطل من البطل التراجيدي في الكلاسيكيات. إنه معذب وغير قادر على التغلب على شياطينه الداخلية التي تتآكله وتكاد تقضي عليه. أحيانا يكون فاتناً وحتى جديراً بالإعجاب إلا أنه رغم ذلك سوف ينتهي بالسقوط. البعض ليس فيهم أي شيء مؤثر إلا أن سقوطهم يبهرنا. وكما شاهد الإغريق الأقدمون سقوط أوديب، فإننا نتطهر من انفعالاتنا ونتعلم تحاشي حالات الفشل الشبيهة ونحن نشاهد فناء الشخصية

التي يمثل دورها آل باتشينو في صاحب الندبة. ودور ديان فوسيه الذي تمثله سيغورنيه ويفر في 'غوريلا في الضباب' أو أيضاً ديان كيتورغ في 'البحث عن السيد غودبار'.

البطل الاجتماعي

وهذا نمط آخر من الأبطال. يتميز بتعلقه بالجماعة وبالحياة الاجتماعية مثل أوائل الرواد. أوائل الصيادين في السهوب الإفريقية الذين يعتبرون أحد أعمدة الحياة ضمن المجموعة. أول شيء نتعلمه عندما نتعرف عليهم، هو انتماؤهم إلى مجموعة، إلى قبيلة أو قرية أو عائلة. وتكون قصتهم قصة انفصال عن المجموعة (الفصل ١) من أجل مغامرة انفرادية (الفصل ٢) تنتهي في معظم الأوقات بالعودة (الفصل ٣). يقف غالباً هؤلاء الأبطال في مواجهة الخيار الذي لا يمكن تفاديه بالبقاء في عالم الفصل الثاني أو العودة إلى عالم الفصل الأول. في ثقافتنا، نادرون هم الذين لا يعودون إلى العالم الاعتيادي، ولكن العديد من أبطال الحكايات الكلاسيكية الآسيوية أو الهندية يختارون البقاء في العالم الفائق.

البطل الانعزالي

إنه على النقيض من البطل السابق. نصادفه غالباً في أفلام الغرب مثل 'شين' أو 'رجل بلا اسم' لـ كلينت إيستوود أو شخصية إيثان التي يمثلها جون واين في 'الباحثون' أو 'الجوال الوحيد'. إنه يعيش في الطبيعة الحرة بعيداً عن الناس الذين يعتبرونه غريباً عنهم ولا يلتقي إلا نادراً بالقبيلة أو القرية إذ أنه لا يشعر فيهما بالراحة. تقوم رحلته على الدخول إلى المجموعة (الفصل ١)، وعلى مشاطرتها مغامرته وعلى بذل كل إمكاناته فيها (الفصل ٢)، ثم يعيده طريق عودته إلى حياته المنعزلة بعيداً عن الحضارة (الفصل ٣). يعبّر المشهد النهائي الرائع في 'الباحثون' عن قوة وأهمية هذا النوع من

الأبطال. يبدو جون واين ضمن إطار باب كوخ. يبقى خارجاً غريباً منفصلاً إلى الأبد عن أفراح ودفء العائلة. هذا النوع من الأبطال ليس فقط موجوداً في أفلام الغرب وإنما نجده مستخدماً وبشكل فعّال جداً في الأفلام الدرامية أو أفلام الحركة. إننا نرى فيهم أبطالاً مثل التحري الوحيد الذي تستهويه دائماً المغامرة، الناسك الذي يستدعيه المجتمع، والمنعزل في معاناته الأخلاقية في مجابهة مع رغبته في استعادة علاقات اجتماعية.

الأبطال الانعزاليون، مثل الأبطال الاجتماعيين، أحرار في اختيار العودة إلى عالمهم الابتدائي (الوحدة) أو البقاء في عالم الفصل الثاني الفائق. يبدأ البعض منهم حياة انعزلية ثم يصبحون أبطالاً يختارون البقاء مع المجموعة.

الوسيط المحفّز

يمثل هذا البطل استثناءً إذ يقوم دوره على جعل المواقف والأشخاص يتقدمون، فيخرج عن القاعدة التي تتطلب أن يخضع الأبطال إلى العديد من التغيرات وكأنه في ذلك محفّز كيميائي يخترق ويقلب النظام القائم ولكنه يبقى كما هو. أكسيل فولي في "شرطي بيفرلي هيلز" مثال جيد على ذلك. لا يخضع لأي "قوس تحويلي" إذ انه لا يمضي إلى أي مكان فهو، منذ بداية القصة، كائن مكتمل. وعلى ذلك فإنه لن يتطور وسيتعلم القليل القليل خلال القصة. إلاّ إنه بالمقابل سيغيّر صديقيه الشرطيين في بيفرلي هيلز تاغارت وروزوود. وهما شخصان معقدان وشكلانيان، قوسهما التحويلي قوي جداً، ويتحولان تحت تأثير أكسيل إلى شخصين متفتّحَيْن وواسعي الحيلة. في الواقع، بالرغم من أن أكسيل فولي هو الشخصية المركزية في القصة وأنه يقاتل الأشرار ويتمتع بالدور الأفضل، يمكننا أن نتساءل حول قيمته كبطل وأن نتخيل أنه بالأحرى دليل الفيلم وأن البطل الحقيقي هو روزوود الشاب (جادج راينهولد) إذ أنه هو الذي يتعلم أكثر على مدى القصة.

الأبطال المحفّزون مفيدون بشكل خاص في المسلسلات مثل سوبرمان. إنهم يساعدون الآخرين ويقودونهم خلال تطورهم مع بقائهم على ما هم عليه. بالطبع، من وقت لآخر، لا بد أن تتطور هذه الشخصيات بعض الشيء لكي تبقى مثيرة للاهتمام وقابلة للتصديق.

طريق البطل

يرمز البطل إلى الروح في تحركها، وترمز رحلته إلى الرحلة التي يقوم بها كل واحد خلال حياته بكافة مراحلها وتطوراتها. النموذج البدئي للبطل هو ميدان استكشاف غني للكتّاب والأشخاص المعنيين بالبحث الفكري. تحلل كارول س. بيرسون في كتابها 'إستنهاض البطل الداخلي' (awakening the heroes within) الإمكانات المتعددة بشكل أدق لهذا النموذج البدئي المفيد: (بريء، يتيم، شهيد، شريد، محارب، حامٍ، باحث، عاشق، مدمِّر، مبدع، حَكَم، ساحر، حكيم، ومجنون). إنها ترسم منحني التطور الانفعالي لكل واحد. هذا الكتاب دليل ممتاز يسمح لنا بأن نفهم بشكل أفضل سيكولوجية البطل بحسب وجوهه المتعددة. وقامت ماري نوردوك في كتابها 'رحلة البطلة: بحث امرأة عن الكمال' بوصف الطرقات المختلفة التي سلكتها بطلات إناث.

المنتور (العجوز الحكيم أو الأم الطيبة)

"لتكن القوة معكم"

حرب النجوم جورج لوكاس

يُمثِّل النموذج البدئي للمنتور، الذي نجده كثيراً في الأحلام والأساطير والقصص، شخصية إيجابية تدعم البطل بمساعدتها ونصائحها. يسمي جوزيف كامبل هذه القوة العجوز الحكيم أو الأم الطيبة. ويمكن التعبير عن المنتور في كل شخصية تقود البطل وتحميه وتقدم له الهبات. أكان ذلك إلهاً من الآلهة أو مرلان الذي يقود الملك آرثر ويرشده، أو الجنية الطيبة التي تساعد سندريلا، أو شرطياً مخضرماً يقدم نصائحه لشرطي شاب غُرّ. تُعتَبرُ العلاقة بين البطل ومنتوره أحد الموضوعات الأكثر استثماراً في الأدب أو في السينما.

أتتنا كلمة منتور من الأوديسة. كان هناك شخص يدعى منتور يقود البطل الشاب تيليماك طيلة رحلته. ولم يكن منتور في الواقع سوى الإلهة أثينا متخفية تحت شكل تلك الشخصية (انظر الوصف الأدق لدور المنتور في الفصل ١٢). لذا فإن المنتورات يتكلمون غالباً باسم أحد الآلهة أو يتصرفون على هدى حكمة ربانية.

يتصف المعلمون الطيبون والمنتورات بالحماسة. بالمعنى الاشتقاقي للكلمة، إذ أن كلمة enthousiasme المشتقة من en theos في اليونانية تعني "مُلهَم" أو "مسكون بروح ربّانية" أو "في حضرة الإله".

الوظائف النفسية

في النفس البشرية، يمثل المنتور الذات. ذلك الجزء من شخصيتنا المرتبط بكل شيء. الذاتُ المكتملةُ نبيلةٌ وعاقلة. إنها أفضل جزء في أنفسنا.

مثل جيميني كريكيت في بينوكيو ديزني، الذات هي أيضاً الضمير الذي يقودنا في طريق الحياة عندما لا يكون لدينا لا جِنِّيّة زرقاء ولا "غيبيتو"[1] لطيف ليحمينا ويتيح لنا القيام بالتفريق بين الخير والشر.

يرمز المنتور إلى أسمى تطلعات البطل. وإلى سيرورته وإلى مصيره في نهاية الطريق. وغالباً ما يكون بطلاً سابقاً نجا من الاختبارات الأولى وراح ينقل بِدَوْرِه معرفته وحكمته.

يرتبط نموذج المنتور البدئي بشكل وثيق بصورة الأب. جنية سندريلا العرابة يمكن أن تُشَبَّه بروح أم الفتاة المتوفاة المدافعة عنها، وكذلك يحل مرلان محل والد الملك آرثر المتوفى. يسعى الأبطال إلى إيجاد منتور ليحل محل والد غائب أو متخلف عن واجبه.

الوظائف الدرامية

التعليم

كما أن التَّعلُّم وظيفة مرتبطة ارتباطاً وثيقاً بكيان البطل، فإن التعليم وظيفة مفتاحية للمنتور. المثقَّفون والمعلِّمون والأهل والمدرِّبون وكل أولئك الذين يكشفون خيوط اللعبة للبطل يتصفون بمزايا هذا النموذج البدئي، وبالطبع فإن التعليم متبادل إذ أن كل معلِّم يعرف بشكل وثيق أنه يتلقى من طلابه بقدر ما يقدِّم لهم.

---

(١) والد بينوكيو

هبة الشيء السحري

تقديم الهدايا وظيفة أخرى مهمة من وظائف المنتور. فلاديمير بروب في تحليله لحكايات الجنيات الروسية 'مورفولوجيا الحكاية' يساوي دور المنتور بدور الواهب أو المزوِّد. يتلقى البطل منه شيئاً سحرياً يساعده مؤقتاً. هذه الأشياء يمكن أن تكون سلاحاً ذا مزايا سحرية: مفتاحاً، مؤشراً، دواءً، حذاءً عجائبياً أو نصيحة ذات أهمية حياتية. في حكايات الجنيات يمكن أن يكون الواهب هرٌ ساحرةٍ يقدّم منشفة ومشطاً لطفلة عرفانا بالجميل على لطافتها. وفيما بعد، عندما تطارد الساحرة الشريرة الطفلة، تتحول المنشفة إلى سيل عارم والمشط إلى غابة كثيفة توقف تقدم الساحرة.(1)

تقدم لنا السينما أمثلة عديدة عن هبات من هذا النوع. من الألعبان الصغير بوتينوز الذي يقدم مسدسه إلى جيمس كارني في 'العدوّ العام' إلى أوبي- وان كينوبي الذي يقدم إلى لوك سكايووكر سيف والده الليزري. في يومنا هذا يمكن أن تكون الهبة على شكل رمز معلوماتي يسهل الدخول إلى كهف التنين.

دور الهدايا في الميثولوجيا

تؤدي الهدية دوراً هاماً في الميثولوجيا ويتصف الآلهة الإغريق بالكرم إلى درجة كبيرة. تلقّت باندورا – التي يعني اسمها 'المغمورة بكَرَمِ الآلهة' – العديد من الهدايا ومن بينها الصندوق الذي أعطاها إياه زيوس والذي لم يكن عليها فتحه مهما كان السبب. وكذلك كان هرقل مدللاً جداً ولكن يبقى برسيوس الأوفر حظاً من بين آلهة الإغريق جميعاً.

برسيوس

يتمثل النموذج المثالي للبطل الإغريقي في برسيوس. ويتميز هذا البطل بكونه الأفضل تجهيزاً من بين الأبطال كلهم، فهو مزود بكم هائل من هدايا

(١) من حكاية الجنية بابا ياغا

القوى الغلْوية لدرجة جعلت قدرته على المشي أمراً معجزاً. لقد حصل، بمساعدة من منتوراته كهرميس وأثينا، على نعل مجنّح وعلى خوذة تجعله خفياً، ومنجل وسيف ومرآة وكلها سحرية؛ وكذلك رأس الميدوزا الذي يحول من ينظر إليه إلى حجر، وكذلك جعبة سحرية من أجل حمل ذلك الرأس. وكما لو أن كل هذا العتاد ليس كافياً، منحته النسخة السينمائية "صراع الجبابرة" أيضاً بيغاسوس، الحصان المجنّح.

قد تبدو مثل تلك الوفرة مفرطة في أية قصة كانت ولكن برسيوس هو النموذج الأسمى للبطل. لذا فمن المنطقي أن تجهزه الآلهة (أي منتوراته) إلى مثل تلك الدرجة من الكمال من أجل بحثه.

الهدية يجب ان تُستحَقّ

يلاحظ بروب أن أبطال حكايات الجنيات الروسية لا يتلقون هدايا الواهب السحرية إلاّ بعد خضوعهم لاختبار قد يتخذ أشكالاً عديدة، وغالباً ما تكون الهدية على شكل خدمة مؤداة. وكقاعدة عامة: ينبغي أن يُكتسب الشيء أو المُساعِد السحري عن طريق المعرفة، أو التضحية أو الالتزام. يحصل أبطال حكايات الجنيات غالباً على مساعدة حيوانات أو مخلوقات سحرية لأنهم كانوا طيبين معها منذ بداية القصة، وذلك بحمايتها من الشر أو بمشاطرتها غذاءهم.

المنتور كمخترع

أحياناً يكون المنتور مبدعاً أو عالماً وتكون هداياه حينها من ابتكاراته الخاصة أو من حِيَله. يجسد هذا النوع من المنتورات ديدالوس، المخترع الكبير في الميثولوجيا الإغريقية. لقد صمم المتاهة والعديد العديد من العجائب لأسياد كريت. لقد كان الحرفي الأساسي في قصة تيسيوس والمينوتور. لقد ساهم في خلق المينوتور ورسم المتاهة من أجل حبسه فيها. وقدّم ديدالوس، بصفته منتوراً، لأريان الخيط الذي أتاح لتيسيوس الدخول إلى المتاهة والخروج منها حياً.

سوف يدفع ثمناً باهظاً لكرمه هذا إذ أنه سوف يسجن بدوره في المتاهة، مع ابنه إيكاروس. حينها صنّع الجناحين الشهيرين من الريش الملصق بواسطة الشمع من أجل الهرب. وتصرف كمنتور لابنه عندما نصحه بعدم الاقتراب من الشمس. ولكن إيكاروس الذي ترعرع في ظلمة المتاهة لم يستطع مقاومة جاذبية الكوكب الساطع، فذاب الشمع وقُتِل الفتى ساقطاً في البحر.

ضمير البطل

تؤدي بعض المنتورات دور الضمير لدى البطل. شخصيات مثل **جيميني كريكيت** في بينوكيو أو **غروت** (وارنر برينان) في "النهر الأحمر" يذكّرون بطلهم الشريد دائماً قواعد الأخلاق. مع ذلك، يثور الأبطال على ضميرٍ ما يفتأ ينغّص عليهم ويلاحقهم. ولا بد لمنتورات المستقبل أن لا ينسوا أن بينوكيو، في قصة كولودي (أي النسخة الأصلية)، انتهى به المطاف إلى سحق كريكيت لإسكاته. ولن يكون الملاكان الجاثمان على كتفي البطل أكثر إقناعاً من الشياطين.

التحفيز

من وظائف المنتور الهامة الأخرى أنه يحفّز البطل ويساعده على التغلب على خوفه، وأحيانا يكون مجرد وجود الهدية كافياً لذلك. في حالات أخرى، يسهّل له المنتور الأمور لبعث الرغبة في نفسه بالعمل وبالانخراط في المغامرة.

قد يحدث أن يرفض البطل أو أن يصاب بخوف شديد يجعل من دفعه أمراً ضرورياً. وحتى يمكن أن يضطر المنتور أن "يوجّه له الركلات" من أجل أن تتقدم المغامرة.

زرع الطعوم

من بين وظائف النموذج البنئي العديدة للمنتور، أنه يقدّم عن عمد معلومات ونقاط استناد لا يكون لها معنى خاص بعد (حيث زُرِعت) ولكن

يتضّح، فيما بعد، أنها ذات أهمية كبرى للحبكة. نشاهد في أفلام جيمس بوند جميعها دون استثناء نفس المشهد الذي يشرح فيه مدرّب السلاح « Q »، وهو أحد منتورات البطل الاعتياديين، للعميل ٠٠٧ اللامبالي، ويوضح عمل مجموعة مذهلة من الأدوات الجديدة. هذه المعلومات هي نوع من الطعوم أُدرجت عن قصد من أجل تحضير الجمهور للحظة الحاسمة التي ستنقذ فيها هذه الأدوات البطل.

مثل تلك البنى تربط بداية الحكاية بنهايتها وتثبت لنا إلى أي حد كان تعليم المنتور مفيداً وضرورياً.

التأهيل الجنسي

في المجال العاطفي، يمكن أن يضطلع المنتور بمهمة التأهيل لأسرار الحب والجنس. في الهند، الـ شاكتي هو من يقوم بهذه المهمة. إنه المُؤهِّل، الشريك الذي يساعد على القيام بتجربة قدرة الجنس كوسيلة للوصول إلى درجة عُليا من الوعي. الـ شاكتي هو انبثاق من الإله، منتور يقود المحب إلى اختبار ما هو إلهي.

الغاوون ولصوص البراءة يدربون البطل بطريقة أكثر فظاظة. وهكذا نجد منتورات تغلب عليهم صبغة قاتمة؛ سوف يقودون البطل على طريقِ عشق وسواسي أو طريقٍ غاب عنه الحب، هذا إذا لم يعلموه طرق الغش والخداع من أجل الحصول على الجنس.

أنواع المنتورات

مثل البطل، يمكن أن يكون المنتور مطواعاً أو أن يرفض أداء مهمته. أحياناً تُنقَل دروسه وتُلقَّن دون علمه أو قصده. وفي حالات أخرى، يتعلّم البطل من القدوة السيئة التي يمثلها المنتور. فإن الانهيار المأساوي الذي يصيب منتوراً ضعيفاً وغير كامل يدل البطل على الأفخاخ الواجب عليه تجنبها.

المنتورات السود

تستخدم بعض القصص قدرة هذا النموذج البدئي لمخادعة الجمهور. في أفلام التشويق، يصبح قناع منتور طعماً يستجر البطل نحو الخطر. في أفلام العصابات، التي تبرز فيها اللا أبطال مثل 'العدو العام' أو 'رفاق طيبون'،[1] تكون كافة القيم البطولية التقليدية مقلوبة. يظهر (لا منتور) زائف حينها ليقود (اللا بطل) على طريق الجريمة والخراب.

ونرى تجسيداً معكوساً لطاقة المنتور في نوع من حرّاس العتبة (سيتم تحليل هذا النموذج البدئي في االفصل الخامس). يعطينا فيلم 'غرام الجوهرة' مثالاً شائقاً عن ذلك. عميلة جوان وايلدر، الفاتنة وذربة اللسان، لديها كافة مظاهر المنتور الذي يقود حياتها ويقدم لها النصح حول السيكولوجية الذكورية. مع ذلك، عندما تصبح جوان على وشك اجتياز عتبة المغامرة، تحاول إيقافها منذرةً إياها بالأخطار التي تنتظرها وملقيةً بظلال الشك في أفكارها. في حين كان يُفترَض في المنتور الحقيقي أن يحفّزها. لقد أصبح عقبة على طريق البطل. إنه واقع سيكولوجي في الحياة إذ ينبغي علينا غالباً التغلب على إرادة أفضل أساتذتنا أو تجاوزها من أجل الانتقال إلى مرحلة تطور عُليا.

المنتور كبطل ساقط

بعض المنتورات يكونون مايزالون في رحلتهم الخاصة كأبطال أو يترددون في صدد صحة ندائهم. ينتج ذلك عن كونهم على مشارف الشيخوخة وشعورهم باقتراب الموت أو فقط لأنهم انحرفوا عن طريقهم كأبطال. لذلك، عندما يحتاج البطل المنتور لكي يستعيد أنفاسه وأفكاره، يكتشف أنه غير ذي فائدة كبيرة. يُمثِّل توم هانكس في ' A League of their

(١) (Goodfellas) (رفاق طيبون) فيلم أمريكي من إنتاج عام ١٩٩٠ ومن بطولة روبرت دي نيرو وراي ليوتا وجو بيسكي ومن تأليف وإخراج مارتن سكورسيزي.

'own دور بطل رياضي سابق فَقَدَ شيئاً من قيمته بسبب جرح، وبذا فإنه ينتقل إلى مرحلة منتور. لقد فقد شيئاً من أَلَقِه لذا يشجِّعه الجمهور على استعادة ذاته من أجل أن يوفي بالمهمة التي أصبحتَ على عاتقه، أي مساعدة البطل. مثل هؤلاء المنتورات يمكنهم هكذا اجتياز كل مراحل رحلة البطل على طريق خلاصهم وفدائهم الخاص.

المنتور المتواتر

المنتورات مفيدة جداً لتقديم التوجيهات وإعطاء الدفع للقصص. لهذا السبب يكوّنون عنصراً شبه دائم في أدوار القصص المسلسلة. هذه المنتورات المتواترة يمكن أن نصادفها باسم **مستر ويفرلي** في 'ذي مانفورت أنكل' أو 'م' في أفلام جيمس بوند. **الرئيس** في 'Get smart'، **ويل غير وإيلين كوربي** الجَدَّيْن في 'آل والتن' **ألفرد** في 'الرجل الوطواط'، **جيمس إيرل جونس**، ضابط الـــ CIA في 'Patriot Games' و'صيد لأكتوبر الأحمر'.

المنتورات المتعددة

يمكن أن يتم تثقيف وتعليم البطل من قبل مجموعة من المنتورات، بحيث يلقِّنه كل واحد معرفة نوعية. يُعتبر هرقل بالتأكيد أحد الأبطال الأكثر تدريباً. يقوده خبراء في المصارعة وفي رماية السهام وركوب الخيل واستخدام السلاح والحكمة والموسيقا، وذلك كلٌ بدوره. حتى إن عليه تعلم الغناء وقيادة العربة.

يستفيد كل واحد منا من سلسلة من المنتورات كالأساتذة والأهل والأصدقاء والمحبين والزملاء والمعالجين وغير ذلك كثير.

يبدو أحياناً أن المنتورات المتعددة فعّالة في التعبير عن مختلف وظائف النموذج البدئي. في أفلام جيمس بوند، يعود العميل ٠٠٧ بشكل منتظم للتداول مع المعلم 'م' الذي يقدّم له تعليماته وينصحه ويحذّره. ولكن دور المنتور

واهب الهدايا مسند إلى 'Q' مدرب السلاح ومخترع الأدوات المبتكرة. وتجسد السيدة موني بيني وجهاً آخر من وجوه المنتور، إذ تقدم للعميل ٠٠٧ دعماً معنوياً كما تقدم له النصائح والانتقادات.

المنتور الساخر

يظهر نموذج خاص من المنتورات في الكوميديات الرومانسية. إن مثل هذا المنتور هو غالباً صديق البطل أو زميله وينتمي إلى الجنس نفسه. يقدم نصائحه في موضوع الحب، يسلّي البطل لكي ينسى حباً تعساً، يدّعي بأن لديه مغامرة من أجل تحريض غيرة زوج، يتظاهر بالاهتمام بتسلية الحبيب، يثير اهتمامه بسيل من الهدايا والأزهار والتملق. تبدو نصائحه وكأنها تجر البطل إلى منحدر كارثي إلا أن ذلك ليس سوى شيء مؤقت، وفي النهاية يعود كل شيء ليصبح منتظماً.

تشكل هذه الشخصيات جزءاً لا يتجزأ من الكوميديات العاطفية، بشكل خاص كوميديات سني الخمسينيات، عندما كانت أفلام مثل 'بيلو توك' و'العاشق يعود' تعتمد بشكل كبير على براعة ممثلين مثل ثيلما ريتر وطوني راندال وكلاهما كان كاملاً في تجسيد هذا النوع من المنتورات المتهكم والذكي.

المنتور الشامان

شخصية المنتور مرتبطة ارتباطاً وثيقاً بشخصية الشامان في الثقافات الهندية. وكما أن المنتور يقود البطل عبر العالم الفائق، يقود الشامانات شعبهم عبر الحياة. إنهم ملهمون، يحلمون بعوالم أخرى يجلبون منها حكايات تخفف العبء عن قبيلتهم وربما تشفيها.

وتقع على عاتق المنتور مهمة إعانة البطل على تطوير رؤيته للمستقبل لمساعدته في بحثه عن عالم آخر.

مرونة النموذج البدئي للمنتور

المنتور أو الواهب، كأي نموذج بدئي آخر، ليس شخصية جامدة إنما هو وظيفة يمكن أن يضطلع بها عدة شخصيات على مدى القصة. إن شخصيةً تتمتع بكافة خصائص نموذجها البدئي الأساسي، مثل البطل والشخصية المتحولة والألعبان وحتى الشرير يمكن أن تمثل مؤقتاً دور المنتورات لفترة وجيزة تتيح تعليم البطل أو منحه هبة سحرية.

إن شخصية الساحرة بابا ياغا الرائعة في الحكايات الروسية هي شكل ظلي يلبس أحيانا قناع المنتور. ظاهرياً إنها ساحرة كريهة وغولة ترمز إلى ظلمات الغابة وقدراتها الغامضة. ولكن مثلما تتضمن الغابة فسحات مغمورة بالضوء، تهدأ بابا ياغا من وقت لآخر وتخلع على المسافر هداياها. أحياناً، إذا أظهر الأمير إيفان بأنه لطيف ومعجب تقدم له الكنز السحري الذي سوف يفيده في إنقاذ الأميرة فاسيليسا.

وبالرغم من أن جوزيف كامبل يسمي هذه النماذج من المنتورات الشيوخ الحكماء يحصل أحياناً أن لا يكونوا لا حكماءً ولا شيوخاً. يمكن أن تظهر براءة الشباب مليئة بالحكمة وأنها قادرة حتى على تعليم الأشخاص الكبار. الشخصيات الأكثر جنوناً في قصة ما يمكن أن يكونوا أولئك الذين يعلموننا أكثر. كما بالنسبة للنماذج البدئية الأخرى، تتجاوز وظيفة المنتور مجرد الصفات البدنية. إن أعمال الشخصية هي التي تحدد، وتؤكد، انتماءها إلى نموذج بدئي ما حتى لو كان ذلك مؤقتاً.

هناك العديد من القصص لا تتضمن شخصية نوعية يمكن أن تُعرّف على أنها منتور. فقد لا نجد فيها شخصية ذات لحية بيضاء تروح وتجيء وعليها هيئة الشيوخ الحكماء المحنّكين. مع ذلك تعتمد القصص تقريباً كلها على قوة هذا النموذج البدئي في لحظة ما من لحظات الرواية.

المنتورات الداخلية

الأبطال العتاة والمجربون في بعض أفلام الغرب والأفلام السوداء لا يشعرون بالحاجة إلى منتور لأنهم استبطنوا النموذج البنئي. حينها يتمثَّل المنتور بالقانون السلوكي الذي كانوا قد حددوه لأنفسهم والذي يحتفظون به في سريرتهم فيسدد خطاهم. إن حس الشرف الذي يحترمه سام سباد وفيليب مارلو موجود أيضاً عند بعض رعاة البقر عندما يسحبون مسدساتهم. يمكن أن يستذكر البطل منتوراً كان قد أثَّر عليه في الماضي حتى لو لم يكن هناك شخصية مخصصة في القصة لدور المنتور. نراه مثلاً يتذكر : 'والدي،.. والدتي،... رقيبي.... اعتادوا على القول...' وحينها يعود إلى ذاكرته جزءٌ من الحكمة سيساعده على حل المشكلة المستعصية في القصة. ويمكن أيضاً أن يتحلى كتاب ما أو أي شيء آخر بقدرة المنتور فيقود البطل في بحثه.

لحظة ظهور المنتور

في رحلة البطل، يدخل المنتور إلى مسرح الأحداث غالباً في الفصل الأول. ولكن اللحظة التي ينبغي أن يظهر فيها في القصة ترتبط بالنواحي العملية. أياً كان الفصل، ينبغي على المنتور أن يظهر حين يكون ظهوره ضرورياً. تقدم المنتورات للبطل الحافز والإلهام والتوجيه والتعليم والهبات من أجل الرحلة. إن أية قصة لا تعترف بهذه الطاقة للمنتور، مهما كان شكلها، سوف تكون غير مكتملة وسيكون الراوي قد حرم نفسه من أداة قوية موضوعة تحت تصرفه.

حارس العتبة

"بالنسبة إلي، لدي انطباع بأنه لن يضع حداً نهائياً
أبداً لهذه الرحلة."

الأوديسة هوميروس

يصادف كل الأبطال عوائق على طريق المغامرة. هناك حرّاس عتَبة أقوياء موضوعون عند كل ممر نحو عالم جديد. يمنعون من الدخول أولئك الذين ليسوا أهلاً لذلك. يتظاهر هؤلاء الحراس بهيئات مهددة من أجل التأثير في روع البطل ولكن هناك إمكانية لهزيمتهم أو تفاديهم. وحتى إنهم قد يتحولون إلى حلفاء إذا حاول البطل أن يتفهمهم. الكتّاب، مثل الأبطال، لديهم أيضاً حرّاس عتَبة وعليهم فهم طبيعتهم من أجل التعامل معهم بشكل أفضل.

ليس حراس العتَبة بشكل عام الأشرارَ الرئيسين أو الأضداد الأكثر شراسة في القصة، ولكن من علينا أن نخشاهم أكثر، هم مرؤوسوهم، المرتزقة المستأجرون من أجل حراسة مدخل مقر الرئاسة. ويمكنهم أيضاً تجسيد شخصيات محايدة تشكل فقط جزءاً من مشهد العالم الفائق. وبشكل أندر يمكن أن يكونوا أعواناً سريين موضوعين على طريق البطل من أجل اختبار إرادته وإمكاناته.

يمكن غالباً ملاحظة علاقة تعايش بين الشرير وحارس العتَبة. في الطبيعة، يمكن أحياناً أن يتحمل حيوان ضخم، بقوة الدب، أن يحفر حيوان

أصغر منه، كالثعلب مثلاً، وكره عند مدخل وجاره. في فترة نوم الدب، يُبعد الثعلب الحيوانات الأخرى برائحته القوية وأنيابه المسنونة. ويلعب أيضاً دور إشارة الإنذار إذ يُعلِم الدبَّ بصوته العالي بأي خطر محدق. وبنفس الطريقة يعتمد شرير القصة على البواب والحرس والعسس أو المرتزقة الذين يحمونه ويذرونه عندما يقترب البطل من عتبة حصنه.

الوظيفة النفسية: العُصابات

يرمز هؤلاء الحراس إلى العقبات التي نواجهها في حياتنا اليومية: الطقس السيء، الحظ العاثر، الأفكار المسبقة، الاضطهاد، العدائية، مثل جاك نيكولسون الذي ترفض الخادمة تقديم ما يطلب في فيلم 'خمس مقطوعات سهلة'. ولكن في مستوى سيكولوجي أعمق إنهم يمثلون شياطيننا الداخلية، عُصاباتنا، جروحنا، عيوبنا، إدماننا، الحدود التي نضعها لنفسنا والتي تعوق تقدمنا الذاتي. كلما حاولنا إجراء تغيير جذري في حياتنا، أظهرت هذه الشياطين قوتها، ليس بالضرورة من أجل إيقاف انطلاقتنا، وإنما من أجل اختبار عزيمتنا وتصميمنا.

الوظيفة الدرامية: الاختبار

تقوم أول وظيفة درامية لحارس العتبة على اختبار البطل خلال مسيرته. مثلما يُخضِع أبو الهول أوديب إلى حل أحجية قبل أن يتركه يتابع رحلته، ينبغي على البطل أن يحل لغزاً أو أن يجتاز امتحاناً.

كيف نجابه هذه العوائق الظاهرية؟ يمتلك البطل إمكانات مختلفة. يمكنه أن يدير لها ظهره ويهرب، أو أن يختار الهجوم المباشر على الخصم أو استخدام مهارته أو بعض الحيل، اللهم إلا إذا استطاع شراء الحارس وتهدئته فيجعل منه حليفاً. (لن ندرس الحليف كنموذج بدئي متميز، ولكن لا بد لنا من الإشارة إلى أننا نطلق هذه التسمية على كافة أنماط النماذج البدئية التي تساعد البطل.)

يمكن أن يكون الدخول إلى أعماق نفسية حارس العتبة أَحَدَ الوسائل الأكثر فعالية في التعامل معه، كما يفعل الصياد المتربص عندما يدخل إلى

سيكولوجية الحيوان من أجل استباق ردود أفعاله. كان زنوج السهوب يلجؤون إلى ارتداء جلد ثور "بيزون" من أجل الاقتراب من القطيع إلى أقرب نقطة ممكنة. حينها يأخذ البطل مكان الحارس أو مظهره من أجل اجتياز العتبة. نجد مثالاً جيداً على هذه الطريقة في "ساحر أوز" عندما يصل رجل الصفيح والأسد الرعديد والفزّاعة أمام قصر الساحرة الشريرة من أجل تحرير دوروتي. يبدو الوضع ميؤوساً منه. دوروتي سجينة في حصن منيع يحرسه فيلق من الجنود الأشاوس يتمخترون مغنين (أو- وي- أو). لا يمتلك الأصدقاء الثلاثة أية وسيلة للتغلب على مثل هذه القوة المنتشرة أمامهم.

وبعكس كل التوقعات، يقع أبطالنا في كمين نصبه لهم ثلاثة حراس، وينجحون بالتغلب عليهم. ينزعون عنهم حينذاك بزاتهم وأسلحتهم ويدخلون بشكلهم التنكري هذا إلى القلعة. لقد حوّلوا الهجوم لصالحهم "بلبسهم لبوس الخصم" بالمعنى الحرفي للكلمة.

وبدلاً من محاولة الانتصار دون جدوى على خصم يفوقهم قوة، أصبحوا مؤقتاً، هم بالذات، في عداد العدو (حتى لو كان ذلك ظاهرياً).

من الهام بالنسبة للبطل أن يعرف كيف يميّز حارس عتبة من بين الشخصيات التي يلتقيها. في الحياة اليومية، تواجهون غالباً مقاومات عندما تحاولون جعل حياتكم تتطور بشكل إيجابي: الوسط الذي تعيشون فيه، وحتى أولئك الذين يحبونكم، لا يفضلون رؤيتكم تتطورون. فلكونهم قد اعتادوا على عُصاباتكم أصبحوا يعرفون الاستفادة منها وأي انقلاب في الوضع الراهن قد يضرّ بهم. إذا قاوموكم فمن الهامّ أن تعرفوا أنهم يتصرفون كحرّاس عتبة وهم بذلك يضعون تصميمكم قيد الاختبار لا أكثر ولا أقل.

علائم سلطة جديدة

البطل الذي ينجح هو ذلك الذي يتعلم كيف ينظر إلى حرّاس العتبة لا كأعداء وإنما كحلفاء، أو كطلائع مبشّرة بنجاح قريب أو سلطة جديدة.

حرّاس العتبة الذين يبدون وكأنهم يهاجمون، يمكنهم في الواقع أن يكونوا على وشك تقديم خدمة كبيرة للبطل.

يتعلم البطل أيضاً استقاء قوى جديدة من مقاومة الحارس. كما في رياضة بناء الأجسام، كلما كانت المقاومة كبيرة، أصبحت القوة المكتسبة أكبر. لا يمكن للهجوم المباشر إلا أن يُضعف البطل، أما في تعامله مع الحارس فإنه يتعلم ممارسة فلسفة فنون الحرب. نراه يعكس قوة الخصم ويردها إلى نحر العدو مستفيداً من هذه المقاومة التي يستثمرها لصالحه. من وجهة النظر المثلى، ليس من المفروض قهر الحارس وإنما استيعابه. يتعلم الأبطال حيل الحراس ويجعلونها ملكاً لهم ويتابعون طريقهم. في نهاية الأمر، يشعر الأبطال المكتملون بالتعاطف مع أعدائهم ويتفوقون عليهم بدلاً من إفنائهم.

يُصدِر حرّاس العتبة إشارات ينبغي على البطل فك رموزها. في معرض كتاب جوزيف كامبل، يستذكر الكاتب تماثيل الشياطين التي تحرس المعابد اليابانية. ففي الوهلة الأولى، تستوقفنا هيئتهم الشرسة ويَدُهم المرفوعة نحونا مثل شرطي يأمرنا : "قف!". ولكن الملاحظة الأدق تكشف بأن اليد الأخرى تدعونا للدخول. ينبغي فهم الرسالة: أولئك الذين يتوقفون عند المظاهر لا يمكنهم النفاذ إلى العالم الفائق أمّا الذين يبصرون أبعد من ذلك ويعرفون كيف يصلون إلى الحقيقة العميقة فمُرَحّبٌ بهم.

في القصص، يتظاهر حراس العتبة بمظاهر متعددة : حرّاس حدود، عسس، حرّاس ليليون، قطّاع طرق، حرّاس مرافقة، بوابون أو أي شكل آخر تقوم وظيفته على إيقاف البطل خلال مسيرته واختبار قدراته. يمثّل تعلُّم التعامل مع الحراس أحد الاختبارات الكبرى في الرحلة.

الرسول

"إن تُنِبه سيأتون"

الصوت في "حقل الأحلام"، سيناريو

لفيل ألدن روبنسون مقتبس من رواية

Shoeless Joe، تأليف و. ب. كينسيلا[١]

مثل المنادي[٢] في روايات فرسان العصر الوسيط يُعلِن الرسول تحدياً ينبغي على البطل أن يواجهه. ويُنذِر وجوده بحصول تغيرات كبيرة.

كان منادو العصر الوسيط الذاكرة الحية لعصرهم. كان عليهم تسجيل الأنساب والشعارات العائلية ويضطلعون بدور مهم آخر هو تسمية الأشخاص وقراباتهم في المبارزات والمعارك والأحداث الكبرى كالزيجات. كانوا رؤساء البروتوكول في عصرهم. ففي بداية صراع أو حرب، كانوا يُكلّفون أحياناً، وقبل المجابهة، بالتذكير بأسباب الصراع أمام المتحاربين، وبشكل خاص من أجل الحفاظ على تحفيز الرجال. في مسرحية شكسبير "هنري الخامس"

---

(١) فيلم أمريكي من إخراج فيل ألدن روبنسون ١٩٨٩ مقتبس من رواية Shoeless Joe، تأليف و. ب. كينسيلا، يروي قصة مزارع من مقاطعة أيوا كان يسمع أصواتاً تحضه على بناء ملعب بيسبول وعلى اللقاء بالروائي (الوهمي) تيرانس مان واللاعب "مونلايت" غراهام.

(٢) كان المنادي (أو البشير أو نذير الحرب) هو المسؤول عن تبليغ قرارات الملك وإعلان المبارزات وتنظيم الاستقبالات والحفلات في القصر

يتصرف سفراء ولي عهد فرنسا، أمير التاج، كـ رُسُلٍ عندما يقدمون للملك الإنكليزي الشاب كرات تنس، موحين بشكل مهين بأن الملك هنري لا يصلح إلاّ للألعاب التافهة. كان ظهورهم الشرارة التي أشعلت النار في البارود. وبدأت الحرب. وفيما بعد، خلال معركة أزنكور[1] الحاسمة، أمّن منادي ولي العهد، مونجوا، نقل الرسائل التي تبادلها الملكان من معسكر لآخر.

في بداية القصة، يجد البطل دائماً وسيلة لتدبّر أموره بشكل أو بآخر. وينجح في ذلك بالرغم من الحياة المضطربة التي عاشها وذلك بفضل أنظمة دفاع وتكيف أتاحت له القدرة على المجابهة. ثم فجأة تتدخل قوة في الرواية فتمنع البطل من المتابعة بنفس الوتيرة. شخصية جديدة، معلومة جديدة أو تغير في الموقف سوف تقلب حياته. لن يعود أي شيء كما كان سابقاً. على البطل اتخاذ القرار والتصرف وقبول الصراع. إن ما يُقحمه النموذجُ البدئي للرسول هو نداء المغامرة. هذا النموذج البدئي ضروري جداً في الميثولوجيا إلى درجة أن الإغريق كرسوا له إلهاً خاصاً، هِرميس (مركور عند الرومان). يظهر هرميس في كل مكان بصفة رسول الآلهة. في بداية الأوديسة، وبناء على طلب صريح من أثينا، يحمل هرميس رسالة من زيوس إلى الحورية كاليبسو يأمرها فيها بفك أسر أوليس. وهنا أيضاً يتيح ظهور هرميس كرسول متابعة القصة.

الوظيفة النفسية: الدعوة إلى التغيير

يؤدي الرسول وظيفة نفسية هامة ألا وهي إعلان ضرورة إحداث تغيير. هناك شيء ما في داخلنا يعلم متى نصبح جاهزين ويرسل إلينا رسولاً على شكل حلم أو شخصية أو فكرة جديدة. في "حقل الأحلام" يسمع البطل صوتاً غامضاً يقول له: "إن تَبْنِه سيأتون". يمكن أن تأتينا هذه الدعوة عند

(١) إحدى أهم معارك حرب المئة عام انتصر فيها الإنكليز على الفرنسيين عام ١٤١٥.

مطالعة كتاب أو مشاهدة فيلم. ولكن جزءاً من ذاتنا يرجّع الصدى مثل صوت جرس فتنتشر الاهتزازات الصادرة بهذا الشكل عبر حياتنا إلى أن يصبح التغيير أمراً لا يمكن تفاديه.

تستثير الرسل التحفيز وتقدم تحدياً للبطل وتجعل القصة تنطلق من جديد. إنهم ينذرون البطل – والجمهور – بقرب حدوث تغيّر وشيك في المغامرة.

يقدّم فيلم ألفرد هتشكوك 'سيء السمعة' مثالاً جيداً عن نموذج الرسول البدئي في وظيفته كعامل محفّز. يمثل فيه كاري غرانت دور عميل سري ويدفع إنغريد برغمان، العاهرة وابنة الجاسوس النازي، إلى توظيف طاقتها في قضية نبيلة. إنه يتحداها في القيام بواجبها بشكل إيجابي إذ يقدم لها فرصة افتداء سمعتها السيئة وكذلك عار عائلتها. (فيما بعد، نكتشف أن القضية المذكورة أقل نبلاً بكثير مما هو متوقع، ولكن تلك قصة أخرى).

مثل كافة الأبطال، فزعت المرأة الشابة في البداية من فكرة التغيير ورفضت التحدي. ولكن غرانت (على غرار مُنادٍ من العصور الوسطى)، حثها مذكراً إياها بماضيها، وتحديداً بالشجار الذي دار فيما مضى بينها وبين أبيها عندما اكتشفت نشاطه كجاسوس. واقترح عليها أن تتمثل نزاهته (أي غرانت) تجاه الولايات المتحدة. وحين قارنت بين وضعها وبين وطنيته، قبلت بخوض المغامرة. لقد أصبحت محفّزة.

يمكن أن يكون الرسول شخصاً أو عنصراً. في 'الإعصار' وفي 'الزلزال' وصول العاصفة وارتجاجات الزلزال الأولى هي رسل المغامرة. قد يكون مثلاً انهيار البورصة أو إعلان الحرب سبب ومنشأ العديد من القصص. غالباً يقتصر دور الرسول على إعلام البطل بوجود قوة جديدة سوف تغير توازن الأمور. قد يكون ذلك برقية أو اتصالاً هاتفياً. في 'قطار الظهيرة'، الرسول هو موظف في خدمة البرقيات يحمل إلى غاري كوبر خبر هرب أعدائه، وأن هؤلاء يتوجهون نحو المدينة لقتله. ويتمثل رسول 'غرام

الجوهرة" برسالة تشير إلى مكان كنز وباتصال هاتفي من شقيقة البطلة احتجزت كرهينة في كولومبيا.

أنواع الرسل

يمكن للرسول أن يكون شخصية إيجابية أو سلبية أو محايدة. أحياناً يكون الرسولُ الشريرَ أو مبعوثَه الذي يتحدى البطل أو يخادعه بهدف توريطه. سيناريو فيلم التشويق "أرابيسك" يستثمر هذا الشكل. يأخذ دور الرسول سكرتير الشرير الخاص الذي يحاول توريط أستاذ جامعي ذي مورد متواضع في قضية خطرة إذ يلوّح أمامه بعمل مجزٍ جداً. في بعض الحالات يمكن للرسول الخبيث أن يختار إعلان التحدي أمام الجمهور بدلاً من إعلانه للبطل. في "حرب النجوم"، عندما يأسر دارث فادر الأميرة ليا، يفهم الجمهور أن لا شيء سيحصل قبل ظهور البطل لوك سكايووكر.

في قصص أخرى، تقوم قوى الخير بإيفاد رسل لكي يوجهوا الدعوة للبطل للمشاركة في مغامرة إيجابية. وقد يحصل أن تلبس نماذج بدئية أخرى، في لحظة معينة من القصة، قناع الرسول. غالباً ما يتصرف المنتور بهذا الشكل ليستنهض التحدي لدى البطل. يمكن أن يكون الرسول شخصاً يحبه البطل أو حليفاً أو شخصاً محايداً، كالأُلْعُبان أو حارس العتبة مثلاً.

وبالرغم من أن الرسول يظهر في أغلب الأوقات في الفصل الأول من أجل مساعدة البطل على الدخول في المغامرة، إلا أنه بإمكانه التدخل في اية لحظة من أجل إعطاء دفع جديد لأحداث القصة. إن طاقة الرسول ضرورية في معظم القصص أكانت على شكل دعوة داخلية أو تطور خارجي أو شخصية تجلب أنباء التغيير.

الشخصية المتحولة

توقعوا اللا متوقع

دعاية لفيلم Charade

يصعب على الجمهور إدراك كنه نموذج الشخصية المتحولة البدئي العصي على الفهم بسبب طبيعة تلك الشخصية بالذات. في الواقع، إن تغيراتها الدائمة في المظهر والمزاج تجعل تصنيفها أمراً صعباً ومع ذلك فإنها نموذج بدئي قوي جداً. إن معرفة طرق تصرفها والتمكن منها غالباً ما يكونان مفيدين جداً لفن القصة، وفي الحياة.

كثيراً ما يلتقي الأبطال بشخصيات، غالباً من الجنس المعاكس، تتصف بالنسبة لهم بشكل رئيس بأنها دائمة التغيّر. لقد عشنا جميعاً ذات يوم علاقات مع شريك بوجهين، متقلب ومربك. في 'علاقات مميتة'، يتجابه البطل مع امرأة متعددة الأشكال تتحول من امرأة مغرمة إلى وحش قاتل.

الشخصيات المتحولة التي هي ذات استقامة ونزاهة مشكوك بهما تخدع البطل أو تتركه في وضع غير مستقر. يمكن أن يلعب هذا الدورَ أيضاً صديقٌ من نفس الجنس أو حليف وذلك في مسرحية كوميدية أو فيلم كوميدي أو في فيلم مغامرات. الحكماء والساحرات والأغوال هي من الشخصيات المتحولة التقليدية في حكايات الجنيات.

الوظيفة النفسية

إن وظيفة هذا النموذج البدئي النفسية هي التعبير عن طاقة القرين والقرينة على حسب تسمية كارل يونغ. يسمي يونغ "قريناً" العنصر الذكوري في الخافية الأنثوية. تلك المجموعة من الصور الإيجابية والسلبية عن الذكورة التي تملأ مخيلة ورؤى المرأة. القرينة هي العنصر المقابل في الخافية المذكرة. وبحسب هذه النظرية، كل شخص يمتلك في الوقت نفسه خصائص ذكورية وأنثوية ضرورية بالنسبة له ليعيش وليحتفظ بتوازنه.

تاريخياً، كان المجتمع يكبح دائماً، وبشكل حازم، أي عنصر ينتمي إلى الجنس المعاكس ويحتفظ به كل منا في ذاته. فالصبيان يتعلمون منذ نعومة أظفارهم كبح عواطفهم ولا يُظهرون إلا رجولتهم. وعلى النساء أن يخنقن في وقت مبكر جداً صفاتهن المذكرة.

في يومنا هذا يسعى الرجال إلى إيجاد تلك الصفات الأنثوية التي أُريدَ تثبيطها فيهم: الحساسية والحدس والقدرة على الإحساس بالانفعالات وإظهارها وتحمّل مسؤوليتها. وأحياناً تكرس النساء حياتهن كبالغات للمطالبة بتلك الطاقات الذكورية: القدرة والثقة التي أحبطها المجتمع فيهن.

هذه الصفات المكبوحة تعيش فينا. يظهر القرين والقرينة في أحلامنا وتهيؤاتنا ويعبّران عن ذاتهما أحياناً على شكل شخصيات خيالية: (استاذ من الجنس المعاكس، أفراد من العائلة، رفقاء صف، آلهة وإلهات) تجعل من الممكن التعبير عن هذه القوة الجبارة رغم كونها لا شعورية. إن لقاءً مع القرين أو القرينة في أحلامنا أو في تهيؤاتنا يشكل خطوة هامة في التطور السيكولوجي.

الإسقاط

يحصل أن يتجابه القرين أو القرينة مع الواقع. بشكل غريزي نبحث عن رفقاء يتطابقون مع الصورة الداخلية التي لدينا عن الجنس الآخر. نتخيل

وجود نقاط مشتركة بيننا وبين شخص ما ونُسقِط عليه رغبتنا باللقاء به كقرينة أو قرين بينما هو غير دارٍ بما يحصل. وحتى إن رؤيتنا للآخر بوضوح قد تتأثر سلباً بسبب توهمنا لعلاقات ليس لها وجود. لقد بحثنا عن القرين – أو القرينة – (أي تصورنا الشخصي للشريك المثالي) ورأيناه فأسقطناه على الشخص الآخر. غالباً ما نسعى إلى عقد علاقات عن طريق إجبار شريكنا على التشبه بإسقاطاتنا. يستثمر هتشكوك بشكل قوي هذه الطريقة في فيلم "الدوامة" إذ يجبر جيمس ستيوارت كيم نوفاك على تغيير ملابسها ولون شعرها للتشبه بنموذجه النسائي المثالي كارلوتا، التي يتضح فيما بعد أنها امرأةٌ من نسج خياله وإسقاطٌ من فكره، فيا لهول السخرية!

من الطبيعي أن يعتبر كل منا الجنس الآخر على أنه متبدل وغامض. فالكثيرون منا لا يفهمون جيداً حياتهم الجنسية ولا سيكولوجيتهم بالذات، فما بالك حين يتعلق الأمر بالجنس الآخر الذي لا يعرفون عنه سوى تقلباته وردود أفعاله غير المتوقعة.

تشتكي النساء من تردد وعدم ثبات الرجال وعدم قدرتهم على الالتزام، أما الرجال فإنهم يأخذون على النساء مزاجهن المتقلب وخفّتهن. صحيح أن الغضب يمكن أن يحول الرجال إلى وحوش. أما النساء فلديهن أيضاً تغيرات مزاجية تتقلب بتقلب أطوار القمر. خلال الحمل، قد يخضعن لتغيّر جذري. وكذلك نحن الرجال، في بعض مراحل حياتنا، قد تكون صادفتنا أوقات اعتُبِرنا فيها بمثابة شخصيات متحولة.

يمكن للقرين (أو القرينة)، بحسب طبيعته الإيجابية أو السلبية، أن يساعد البطل أو أن يقضي عليه. في بعض القصص تكون مهمة البطل إدراك أي وجه تقدمه له الشخصية المتحولة، أهو الوجه الإيجابي أم الوجه السلبي؟

النموذج البدئي للشخصية المتحولة هو أيضاً وسيط محفّز. إنه رمز رغبة عارمة في التحول. في بعض الحالات، قد يدفع التعاون مع شخصية

متحولة البطل إلى التصرف بشكل مختلف مع الجنس الآخر أو إلى التخلص من الطاقات المكبوتة التي ساعد هذا النموذج البدئي على إظهارها. يتضمن النموذج البدئي للشخصية المتحولة كل إسقاطات تناقضاتنا، تلك الصور وتلك الأفكار الجاهزة التي لدينا عن الحياة الجنسية والعلاقات الإنسانية.

الوظيفة الدرامية

لقد وُجدت الشخصية المتحولة من أجل إثارة الشك والتشويق في القصة. عندما لا يفتأ البطل يتساءل: هل هو مخلص لي؟ هل سيخونني؟ هل يحبني حقاً ؟ أهو حليف أم عدو؟ يكون أمامنا شخصية متعددة.

يظهر هذا النموذج البدئي بشكل متكرر في مسلسلات الأفلام السوداء وأفلام التشويق تحت أشكال متنوعة. 'النوم الكبير'، 'النسر المالطي' و'الحي الصيني'، تصور لنا تحريين في مواجهة نساء (شخصيات متعددة)، دوافعها ونزاهتها موضع شك. وأفلام أخرى مثل 'الشك' (Suspicion) و'ظل الشك' (Shadow of a doubt) لهتشكوك تصور لنا امرأة نزيهة ينبغي عليها تقرير ما إذا كان يجب عليها أن تولي ثقتها لرجلٍ في حين أنه شخصيةٌ متعددة.

المرأة المميتة، نموذج دارج عن الشخصية المتعددة وكذلك المرأة الغاوية والمدمرة. الفكرة قديمةٌ قِدَمَ الكتاب المقدس بقصصه عن حواء في جنة عدن وإيزابيل أو دليلة التي قصت شعر شمشون للقضاء على قوته. في يومنا هذا تظهر المرأة القاتلة في قصص التحريين أو الشرطة الذين تخونهم نساء قاتلات مثل شخصية شارون ستون في فيلم 'غريزة أساسية' وشخصية كاترين تورنر في 'حرارة الجسد' و'الأرملة السوداء' و'أنثى بيضاء عزبة'. وهذه الأفلام جميعاً عبارة عن تنويعات شائقة تظهر لنا بطلاً أنثوياً في مواجهة امرأة قاتلة، أي شخصية متعددة تريد قتلها.

الشخصية المتعددة، مثل النماذج البدئية الأخرى، يمكن أن تظهر على شكل امرأة أو رجل، فعدد النساء القاتلات في الميثولوجيا والأدب والسينما ليس

أقل من عدد الـــ 'دون جوانات'. في الميثولوجيا الإغريقية، كان زيوس شخصية متعددة كبيرة. إنه يتعمّد تغيير مظهره من أجل مغازلة فتيات صغيرات من البشر ينتهي بهن الأمر دائماً بشكل مؤلم. في 'البحث عن مستر غودبار'، تلاقي المرأة التي تبحث عن العشيق الكامل بشخصية متعددة تقودها إلى الموت. وكذلك في فيلم 'أنا الغريب' يصور امرأة جيدة، لوريتا يونغ، لا تلبث أن تتزوج من شخصية متعددة مرعبة، نازي متخفٍ يمثل دوره أورسن ويلز.

المظهر المميت ليس دائماً صفة جوهرية متأصلة في مثل هذا النموذج البدئي. تكتفي أحياناً الشخصيات المتعددة ببث الالتباس في تفكير البطل بدلاً من قتله. بالطبع، تشكل هذه القدرة على التحول جزءاً من كل رواية، فكثيراً ما نرى إنساناً يعميه الحب ويصبح غير قادر على رؤية الآخر بوضوح في ما وراء القناع. في فيلم 'غرام الجوهرة'، بقيت البطلة كاتلين تورنر حتى آخر لحظة تتساءل حول نزاهة الشخصية المتعددة التي يمثلها مايكل دوغلاس.

غالباً ما تنكشف الشخصية المتعددة بسبب مجرد تغير ظاهري. امرأة تغير ثوبها أو تسريحة شعرها تشير إلى أنها تتغير أيضاً من حيث الهوية. وحينها يحق لنا الشك بنزاهتها. التغير في السلوك أو في النبرة أو سيل من الأكاذيب يشير أيضاً إلى وجود شخصية من هذا النوع. في فيلم التشويق 'أرابيسك' صوفيا لورين في دور الشخصية المتعددة تقص على البطل المتردد غريغوري بيك سلسلة من القصص المبهمة حول ماضيها اتضح فيما بعد أنها كلها مختلقة. العديد من الأبطال عليهم التعامل مع شخصيات متعددة، نساء ورجال يغيّرون جميعاً مظهرهم ويكذبون بهدف خداعنا.

الصفة متعدد (protéiforme) تعني الذي يتحول تلقائياً متخذاً أشكالاً عدة. وتأتينا هذه الصفة من قصة بروتيوس Proteus . في الأوديسة، عجوز البحر بروتيوس ابن أوسيانوس وتيتس، شخصية متحولة مشهورة. مينيلاس، أحد الأبطال العائدين من حرب طروادة ينصب شركاً لبروتيوس

من أجل الحصول منه على الوحي بالأحداث المقبلة. يحاول بروتيوس التهرب فيتحول، المرة تلو المرة، إلى أسد وأفعى وفهد وخنزير بري وحتى إلى جدول رقراق وشجرة. ولكن مينيلاس ورجاله ينتظرون دون يأس أن يستعيد شكله الطبيعي وأن ينتهي به الأمر إلى الموافقة والإجابة على أسئلتهم. وتُعلمنا القصة أنه إذا كان البطل صبوراً مع الشخصيات المتحولة فإن الحقيقة سوف تسطع في النهاية لا محالة.

أقنعة الشخصية

مثل باقي النماذج البدئية، تؤدي الشخصية المتحولة وظيفة، إنها قناع يمكن أن تلبسه أية شخصية في القصة. يمكن أن يستخدم البطل هذا القناع في معرض مشهد رومانسي، ريتشارد غير، بطل 'ضابط وجنتلمان'، يلبسه مؤقتاً عندما يتخذ هيئة متصنعة ويروي أكاذيب عديدة من أجل التأثير على ديبرا وينغر.

أحياناً يضطر البطل إلى أن يصبح شخصية متحولة من أجل الإفلات من أسر أو مخادعة حارس عتبة. في 'Sister Act' تمثل ووبي غولدبرغ دور مغنية كباريه في لاس فيغاس. وبعد أن شهدت جريمة ارتُكبت أمام الجمهور اضطرت إلى التنكر بزي راهبة كاثوليكية كي تنجو من القتل.

يتخفى الأشرار وحلفاؤهم أيضاً خلف هذا القناع من أجل إغواء أو خداع البطل. تتحول الملكة الشريرة في 'بياض الثلج' إلى غُراب عجوز بهدف جعل البطلة تأكل التفاحة المسممة.

تغيير الشكل هو أيضاً سمة ظرفية لدى بعض النماذج البدئية مثل المنتور أو الأُلْعُبان. مرلان الساحر، منتور الملك أرثر، يستخدم غالباً هذه الخطة من أجل مساندة قضية الملك. في الأوديسة، تساعد الإلهة أثينا أوليس وابنه إذ تتخذ أشكالاً بشرية متنوعة. توجد الشخصيات المتحولة في أفلام الرفقاء حيث تتقاسم شخصيتان، رجالاً أو نساء، دور البطل. يكون لدى أحدهما هيئة أو طريقة بطولية أكثر تقليدية ويتماهى الجمهور معه بشكل

أسهل. الشخصية الثانية، ومن نفس جنس البطل تكون عادة هي الشخصية المتحولة بحيث لا تظهر نزاهته وطبيعته الحقيقية أبداً بشكل واضح. في كوميديا 'الأقارب'، البطل ذو المظهر النظامي الجيد، ألان أركين، تدفعه تغيرات شكل صديقه بيتر فولك، عميل .C.I.A، إلى حدود الجنون.

تعتبر الشخصية المتحولة أحد النماذج البدئية الأكثر مرونة. إنها تؤدي عدداً كبيراً من الوظائف في القصص الحديثة. ونجدها غالباً في العلاقات بين الرجل والمرأة. ولكنها قد تكون أيضاً ذات فائدة كبيرة في مواقف أخرى من أجل وصف شخصيات يتطور مظهرها وسلوكها حسب احتياجات القصة.

الظل

"لا يمكنكم كبح وحش طيب"

دعاية لفيلم شبح فرنكنشتاين

الظل نموذج بدئي يمثل قوة السمات المظلمة، كل ما هو مكتوم، ما لم يتم تحقيقه، السمات المكبوتة في شخصيتنا. ترمز الظلال، التي هي دائماً ملجأ وحوش عالمنا الداخلي التي لا نريد التسليم بوجودها، إلى كل ما لا نحب في ذواتنا، إلى أسرارنا الأكثر قتامة والتي لا نريد أن نسلّم بوجودها حتى ولو في خفايا نفسنا. إن العيوب التي أنكرناها وحاولنا اجتثاثها ما زالت تختبئ في داخلنا وتعمل في عالم الخفاء الذي تمثله خافيتنا. يمكن أيضاً للظل أن يؤوي مزايا خفية كنا قد رفضناها لبعض الأسباب.

يتجلى المظهر السلبي للظل في شخصيات القصص كالشريرين والمناهضين والأعداء. يسعى الشريرون والأعداء إلى موت أو قهر البطل. أما المعارضون فلا يُظهِرون هذا القدر من العداء. بل يمكن أن يكونوا حلفاء يسعون إلى نفس الهدف الذي يسعى إليه البطل إلا أنهم يخالفونه في طريقته. وحينها يكون المعارضون والأبطال مثل جياد في عربة واحدة تُجَرُّ في اتجاهين معاكسين. وعلى العكس، فإن الأبطال والأشرار يمكن مقارنتهم بقطارين يجريان أحدهما في اتجاه الآخر.

الوظيفة النفسية

يمثّل الظل قدرة العواطف المكبوتة. يمكن أن تتعفن الصدمات العنيفة أو الشعور بالذنب ببطء في أعمق أعماق خافيتنا. وهكذا فإن الانفعالية المكبوتة يمكن أن تتحول إلى شيء وحشي مخيف يسعى إلى القضاء علينا. وإذا كان النموذج البدئي لحارس العتبة يرمز إلى عُصاباتنا، يمكننا تشبيه نموذج الظل بذهاناتنا التي لا تكتفي بإعاقتنا فحسب، وإنما تهدد بالقضاء علينا. وبشكل أقل درامية، يمكن للظل أن يعبّر فقط عن الجزء الخفي في نفسنا، الذي نجاهده من أجل التغلب على عادات سيئة ومخاوف قديمة.

هذه القوة الداخلية الهائلة التي تغذيها مصالح خاصة بنا يمكن أن تغدو مخرّبة إذا لم يتم اكتشافها ومكافحتها.

تسكن الظلال أحلامنا على شكل وحوش وشياطين ومصاصي دماء وعادات مخيفة أخرى. وتجدر الملاحظة أن الظلال، مثل مصاصي الدماء والمستذئبين، هي أيضاً شخصيات متحولة.

الوظيفة الدرامية

تقوم وظيفة الظل الدرامية على تحدي البطل وعلى منحه خصماً يليق بمستواه. تخلق الظلال الصراعات وتهدد حياة البطل، متيحة له بهذا الشكل إظهار أفضل ما عنده. ويقال غالباً إن قصة ما تساوي ما يساويه أشرارها إذ أن العدو القوي يجبر البطل على التفوق على ذاته.

يمكن أن تظهر قوة التحدي عند هذا النموذج البدئي عبر شخصية واحدة أو عبر قناع تستخدمه أية شخصية في أوقات مختلفة من القصة. وحتى البطل يمكن أن يلبس قناع الظل عندما تتناهشه الشكوك والشعور بالذنب، عندما يدمّر نفسه أو يتمنى الموت، أو على العكس عندما يفرط في تقديره لقوته، منتشياً بالنجاح فيغدو أنانياً بدلاً من التضحية بذاته. حينها يكون الظل قد استحوذ عليه وتملّكه.

قناع الظل

الظل، ككل النماذج البدئية الأخرى، يمثل وظيفة أو قناعاً يمكن أن تلبسه أية شخصية. ويمكن أيضاً للمنتور أن يضطلع بهذه الوظيفة. الرقيب المدرِّب لويس غوسيت جونيور في 'ضابط وجنتلمان' يلبس قناع المنتور وقناع الظل. إنه منتور ريتشارد غير وأبوه الثاني عندما يقوده عبر برنامج التدريب الصارم في الجندية. ولكن إذا نظرنا إلى جوهر القصة من ناحية الحياة والموت فإن غوسيت هو أيضاً ظل عندما يحاول القضاء عليه بإقصائه عن البرنامج. إنه يدفع ريتشارد إلى أبعد من حدوده من أجل اختبار قيمته ويوشك أن يتسبب في قتله في محاولة جعله يظهر أفضل ما لديه.

نلتقي هذا الخليط من النماذج البدئية في الشخصيات المتحولة التي تكلمنا عنها سابقاً. أحياناً يتغير حبيب البطل في بداية القصة إلى درجة أنه يصبح ظلاً معذّباً بسبب رغبته في القضاء على البطل. النساء المميتات غالباً ما يُسَمَّيْن النساء ذوات السمعة السيئة. ويكشف سلوكهن غالباً صراعاً داخلياً بين السمات المذكرة والمؤنثة في شخصيتهن، أو هاجس الجنس الآخر الذي يتطور إلى ذهان. 'سيدة شانغهاي' لـــ أورسن ويلز، قصة كلاسيكية في هذا المجال. ريتا هيوارث، وهي امرأة متقلبة، تُغوي الشخصية التي يمثلها أورسن ويلز وتتحول مُحاوِلةً القضاء عليه.

التلاعب بالقناع ظاهر بشكل جلي عند شخصية هنيبعل آكل لحوم البشر (أنطوني هوبكنز) في فيلم 'صمت الحملان'. نراه في البداية ظلاً يمثّل إسقاط كل ما هو مظلم في الطبيعة البشرية، إلا أنه يتصرف كمنتور لعميلة الـــ F.B.I.، جودي فوستر، مقدماً لها المعلومات الضرورية للقبض على قاتل مجنون آخر.

يمكن للظلال أن تصبح شخصيات متحولة مغرية من أجل مخادعة البطل ووضعه في موقف خطر. ويمكنها العمل على شكل أُلْعُبانات أو رُسُل.

كما يمكنها إظهار مزايا بطولية. بعض الأشرار الذين يدافعون ببسالة عن قضيتهم أو يغيرون مشاعرهم يمكنهم أن يحظوا بالغفران وأن يصبحوا أبطالاً، مثل الوحش في الحسناء والوحش.

أنسنة الظل

ليس من الضروري أن تكون الظلال شريرة بالكامل أو شيطانية. يستحسن منحها لمسة من الطيبة أو بعض المزايا الحسنة من أجل جعلها أكثر إنسانية. تُظهر رسوم والت ديزني المتحركة أشراراً شهيرين مثل الكابتن هوك في 'بيتر بان' والجنّي في فانتازيا، والملكة الشريرة والرائعة في بياض الثلج وماليفيسانت[1] الجنية الباهرة في الحسناء النائمة وكروِيلا في مئة كلب وكلب، كل هذه الشخصيات تبدو لنا مشؤومة مع احتفاظها بقدر ليس قليل من العذوبة بسبب قدرتها على الإغواء وجمالها أو أناقتها.

ربما تبدو الظلال أكثر إنسانية حين تكون هشة. وهكذا فإن الروائي غراهام غرين يبدع أشراراً أقرب إلى الواقع إذ يجعلهم هشين. يظهر لنا بطلاً على وشك قتل الشرير حين يكتشف أن العجوز المسكين مصاب بالزكام أو يقرأ رسالة من حفيدته. ومباشرة لا يعود الشرير مجرد ذبابة قذرة ينبغي سحقها وإنما هو كائن إنساني بضعفه وانفعالاته. وإن قتل مثل هذا الكائن يتجاوز حينها مجرد ردة فعل ليصبح اختياراً أخلاقياً حقيقياً.

عندما تكتب قصة، لا تنس أن معظم الظلال لا ترى نفسها على أنها شريرة أو عدوة. الرجل الجيد المقتنع تماماً بصحة هويته إلى درجة أن لا شيء يمكن أن يوقفه كائن خطر مثل ذاك الذي يعتقد أن الغاية تبرر الواسطة. هتلر كان مقتنعاً بأنه على حق عندما أمر بارتكاب أسوأ الفظائع من أجل الوصول إلى هدفه.

(١) Maleficent شخصية الجنية الشريرة في نسخة ديزني من القصة وهي البديل عن الجنية كارابوس في القصة الأصلية.

أحياناً يمكن أن يكون الظل شخصية أو قوة خارجية عن البطل أو جزءاً مكبوتاً جداً في شخصيته. يصف "الدكتور جيكل والسيد هايد" بشكل واقعي جداً سطوة الجانب المظلم على شخصية رجل نبيل.

ينبغي على البطل قهر الظلال الخارجية أو القضاء عليها. الظلال الداخلية مثل مصاصي الدماء، كائنات ظلامية يمكن للبطل إخراج تلك التي تكون قابعة في أعماق نفسه وذلك بمجرد عرضها على نور وعيه. يمكن لبعض الظلال أن تُفتدى فتصبح قوى إيجابية. في فيلم "عودة الجيداي" نعلم أن غارث فدر، أحد أكثر الظلال تأثيراً وأهمية في تاريخ السينما، هو والد لوك وأخيراً تُغفر له شراسته ويصبح شخصية شبحية غير مؤذية تحمي ابنها.

المبيد في الفيلم الأول الذي هو عبارة عن آلة مصممة لقتل الأبطال يصبح منذوراً محامياً في "المبيد ٢: يوم الحساب".

الظلال، مثلها كمثل النماذج البدئية، تعبّر عن السمات السلبية أو الإيجابية في الشخصية. عندما ننظر إلى نفسية شخص ما، يمثل الظل كل ما نكون قد حذفناه أو أهملناه أو نسيناه. يؤوي الظل العواطف الطبيعية والسليمة التي نعتقد أن علينا إخفاءها. يمكن للغضب المحق أو الحزن الكبير، إذا أخرجناهما من نطاق الظل أن يصبحا طاقة شريرة تنفجر وتفجرنا بشكل غير متوقع وتقضي علينا.

تتضمن بعض الظلال قوة كامنة غير مستثمرة مثل الانفعالية والإبداع أو إمكانات نفسية غير مُعبَّر عنها. وهكذا فإن "الطريق الذي لم نسلكه" والإمكانات التي قمنا بإلغائها بشكل اختياري في نواحٍ متعددة من الحياة، يمكن أيضاً أن تنتظر ظهورها في الظل، وسوف تصعد يوماً ما إلى نور وعينا.

المفهوم النفسي للظل صورة مجازية مفيدة من أجل فهم الأشرار والمعارضين في قصصنا، وفي فهم أفضل لكل ما لا يمكننا التعبير عنه: المجهول أو السمات العميقة جداً في أفكارنا.

الألعُبان

"ليس لهذا أي معنى، ولا حتى أنا أيضاً"

دافي دك

يجسد النموذج البدئي لــ الألعُبان[1] طاقة الحيلة والموارية ورغبة التغيير التي تنتج عنهما. نجده في القصص مجسداً بالمهرجين أو المتظارفين. إن الشكل الخاص لــ البطل المُحضِّر[2] هو أحد الشخصيات المفتاحية في الميثولوجيا كما أنه أيضاً شعبي جداً في الفولكلور وحكايات الجنيات.

الوظيفة النفسية

يؤدي الألعُبانات العديد من الوظائف النفسية الهامة جداً. إنهم يعيدون الأنا المتضخم إلى وضعه الطبيعي ويدفعون الأبطال والجمهور إلى إبقاء أرجلهم على الأرض. وبفضل الضحكات العفوية التي يثيرونها، يساعدوننا على فهم إعاقاتنا ويلفتون الانتباه إلى الجنون أو الرياء. وفوق كل شيء، يتسببون في تحولات وتغيرات صحية غالباً بلفت انتباهنا إلى خللٍ أو عبثيةٍ وضعٍ نفسي

(١) لقد اخترنا عن عمد الاحتفاظ بكلمة (Trickster) التي هي ذات مفهوم في الأدب الأميركي لا يمكن ترجمته دون إفقاره. في ميثولوجيا الغرب الأميركي، الألعبان أو 'الشقي' أو 'المهرّج اللعين' يستخدم القوة والموارية من أجل الوصول إلى أهدافه أو القيام بالمقالب على حساب الغير. البطل العابث أو البطل الماكر نجده تحت اسم 'البطل الألعبان'.

(٢) الذي يحرّض بتصرفاته السلوك الحضاري لدى الآخرين. (م)

متأزم. إنهم الأعداء الطبيعيون للجمود والقبول بالوضع الراهن. يعبّر الأُلْعُبانات عن أنفسهم عبر أحداث هزلية أو زلاّت ذات مغزى تنذرنا بضرورة إحداث تغيير. فعندما نأخذ أنفسنا على محمل الجد إلى درجة مفرطة، يستيقظ الجانب الماكر في شخصيتنا ليعيد الأمور إلى نصابها الصحيح.

الوظيفة الدرامية: الارتياح الهزلي

في الدراما، يؤدي الأُلْعُبانات كافة الوظائف النفسية وتضاف إليها وظيفة درامية هي التنفيس عن طريق الفكاهة. إن التوترات المستعصية، وإثارة التشويق والصراعات تنهك المشاهد عاطفياً. وحتى الدراما الأكثر فظاعة تحتاج إلى لحظة ساخرة من أجل إنعاش اهتمام المشاهدين. هناك قاعدة قديمة في الدراما توضح هذه الحاجة إلى التوازن: "اجعلهم يبكون كثيراً، لكن أضحكهم بعض الشيء."

يُعتَبَر خدّام وحلفاء البطل أو الظل أُلْعُبانات جيدين، ولكن بعض العناصر الخارجة عن الحبكة يمكن أن تؤدي هذا الدور بشكل ممتاز أيضاً.

تقدم لنا الميثولوجيا أمثلة عديدة عن نشاط الأُلْعُبانات. لوكي Loki الإله الشمالي الذي يقوم بمقالب سيئة هو أكثرها روعة. وبما أنه أُلْعُبان حقيقي فهو يمثّل دور المستشار الرسمي للآلهة الآخرين ولكنه يتآمر بشكل دائم من أجل القضاء عليهم ناسفاً بذلك جمود الوضع الراهن. وبسبب اعتزازه بنفسه وعزيمته، فإن قوته المفاجئة والتي لا يمكن ضبطها تطلق طاقة الآلهة الآخرين المتحجرة وتدفعهم بهذا الشكل إلى العمل أوالتغيير. بالإضافة لذلك يضفي ارتياحاً هزلياً ضرورياً جداً للأساطير الشمالية التي يغلب عليها المظهر القاتم.

أحياناً يكون لوكي مهرجاً سيئاً هزلياً في القصص التي بطلها الإله أودين أو الإله ثور Thor. في قصص أخرى، يمثّل لوكي نمط البطل المحضّر (البطل الأُلْعُبان) الذي ينجو بفضل فكره الملتوي في حين يجابه

الآلهة أو عمالقة أقوى منه من الناحية البدنية. كما يمكنه أخيراً أن يتّخذ شكل خصم بشري أو ظل يقود جيشاً من الموتى في حرب ضروس ضد الآلهة.

الأبطال المحضَرون

تكاثر الأبطال المحضّرون كما يتكاثر الأرانب في الفولكلور وحكايات الجنيات في العالم أجمع. بعض الأُلْعُبانات الأكثر تقديراً هم الأرانب. برير رابيت (Br'er Rabbit) في أمريكا الجنوبية، الأرنب المخادع في الحكايات الأفريقية والعديد من الأرانب، هي أبطال في جنوب شرق آسيا وبلاد فارس والهند. هذه الحكايات تجعل الأرنب المسالم، ولكن المليء بالحيل والمكر، يتعارض مع أعداء أكثر قوة منه: شخصيات ظلية كالذئب والصيادين والنمور والدببة. الأرنب الصغير الحجم يتدبر دائماً أمره ليخرج سالماً من هذه المغامرة مع خصوم كواسر يدفعون غالياً لكونهم أرادوا الاحتكاك ببطل محضّر.

بوغز باني Bugs Bunny هو النسخة المعاصرة عن تلك الأرانب الأُلْعُبانات. لقد أعاد مسؤولو وارنر برذر استخدام حبكات من الفلكلور من أجل تمثيل هذه القصص التي يتحدى فيها بوغز باني صيادين أو مفترسين ليس لديهم أي حظ تجاه سرعة بديهته. مثل هؤلاء المهرجين يملؤون رسوم والت ديزني المتحركة: دكي داكز، سبيدي غونزالس رود رنر، تويتي بيرد. ويسلّينا والتر لانتز بـــ وودي وودبيكر وشيلي ويلي البطريق وكذلك شخصية دروبي الخالدة لدى شركة مترو غولدوين ماير الذي يفلت دائماً من أفخاخ الذئب المسكين. بدأ ميكي ماوس حياته العملية كأُلْعُبان كامل بيد أنه، مع تقدم العمر، أصبح مواطناً مسؤولاً ومديراً لشركات متعددة الجنسيات[1].

---

(١) في كل قصة، يمثّل ميكي دوراً متميزاً فهو تارة موسيقي وتارة أخرى طيار.. ومدير شركة الخ. وقد قال عنه والت ديزني: 'عندما يضحك الناس لقصص ميكي فهذا ناجم عن كونه بشريا إلى حد كبير وهنا يكمن سر شعبيته' (م)

الأميركيون الأصليون يحبون بشكل خاص الأُلْعُبانات مثل القيوط والغراب (راڤن). أما الآلهة المهرجة في الجنوب الغربي كاشينا فهي في آن واحد أُلْعُبانات قوية جداً وكوميديون موهوبون.

ومن المسلي أيضاً أن يقع الأُلْعُبان بالذات ضحية الخديعة من وقت لآخر مثل قصة الأرنب والسلحفاة حيث سعى الأرنب البطل إلى التغلب على كائن أبطأ منه إلا أن السلحفاة كسبت بفضل دأبها ومواظبتها وتعاونها مع أقرانها.

يحب الجان والعفاريت التسبب بمشاكل لأجل متعتها. يروي جوزيف كامبل قصة نيجيرية يمر فيها الإله الساحر هيتشو على امتداد طريق مرتدياً قبعة حمراء من جهة وزرقاء من الجهة الأخرى. عندما يسأل الناس جيرانهم المقابلين لهم:

- "من كان ذلك الشخص ذو القبعة الحمراء؟". يجيب الآخرون :

- "لا، إنه كان يرتدي قبعة زرقاء".

ويتشاجر الجميع. حينها يتمكن الإله الساحر من التفاخر بنجاحه ويختم بقوله: "خَلْقُ الاحتجاجات هو أفضل ما يسليني."

يعمل الأُلْعُبانات كوسطاء محفِّزين. إنهم يؤثرون في حياة الآخرين دون أن يتأثروا هم بالذات. إيدي مورفي في "شرطي بيفرلي هيلز" يبرهن عن طاقته كأُلْعُبان عندما يزعزع النظام القائم دون أن تتأثر شخصيته بذلك.

أبطال الكوميديات من شارلي شابلن إلى ماركس برذرز إلى طاقم ممثلي "بالألوان الحية" (In living color) هم أُلْعُبانات يضحكوننا من أنفسنا بأعمالهم المناهضة للنظام القائم.

هناك أيضاً أبطال من نوع آخر يلبسون أحياناً قناع الأُلْعُبان لفترة وجيزة تتيح لهم مخادعة ظل أو الالتفاف على حارس عتبة.

تتيح النماذج البدئية للشخصيات مرونة كبرى في تنويع خطابها. وتساعد على فهم أفضل للوظيفة التي تمثلها شخصية ما في لحظة ما من

سياق القصة. إن وعي واستيعاب النماذج البدئية يساعد الكاتب على التحرر من النماذج الجامدة ويسمح له بإعطاء عمق نفسي أفضل وصدق أكبر لشخصياته. يمكن أن تستخدم النماذج البدئية من أجل بناء شخصية هي في آن واحد شخص فريد ورمز كوني لمجموع نقائص ومزايا إنسانية. وتكسب قصصنا جواً نفسياً أقرب إلى الواقع، بحسب حكمة الأساطير القديمة.

الآن وبعد أن تعرفنا على سكان عالم القصص، لنعد إلى طريق البطل من أجل أن ندرس بانتباه أكبر مراحل الرحلة الإثنتي عشرة وتأثرها بالنماذج البدئية.

الباب الثاني

مراحل الرحلة

المرحلة الأولى: العالم الاعتيادي

"بداية قصة هي لحظة حساسة جداً."

سيناريو لدافيد لينتش مقتبس 'Dune'

من رواية فرانك هربرت

في 'البطل ذو الوجوه الألف' يصف جوزيف كامبل بداية رحلة بطل كلاسيكي. 'يغامر بطلٌ خارج عالم الحياة الاعتيادي ويدخل إلى عالم من الأعاجيب الفائقة للطبيعة'. وفي الفصل الحالي، سنستكشف ذلك 'العالم المألوف' الذي سنسميه **العالم الاعتيادي** وسنرى كيف يُبنى بموجبه كيان البطل وتُعطى الحياة للقصص الحديثة.

في الأسطورة وحكايات الجنيات والفيلم والرواية والقصة القصيرة والكتاب الهزلي تتصف بداية الحكاية بثقل خاص. ينبغي عليها أن تجذب القارئ أو المشاهد وأن توضح الجو العام للقصة وتوحي بهدفها وأخيراً تقدم العديد من المعلومات دون إبطاء الإيقاع. ومن المؤكد، تشكل بداية القصة لحظة حاسمة.

دليل للرحلة

لكي نتبين طريقنا عبر متاهة القصة، لنتخيل أننا قبيلة[1] تعيش على الصيد وجني الثمار كما كان يفعل أجدادنا منذ مئة ألف عام أو كما يفعل ذلك بعض الناس الذين ما زالوا يعيشون في مناطق نائية. سوف نتوقف عند كل مشهد من رحلة البطل مع مسافري القبيلة وسوف نحاول التماهي معهم.

انظروا يا إخوتنا وأخواتنا في القبيلة البشرية، إنكم ترون جيداً أن الناس يتدبرون أمورهم بشق النفس. إنهم يعيشون بفضل مخزون الموسم الماضي الذي شارف على النفاد. ظروف المعيشة صعبة والطبيعة حولنا تبدو دون حياة. شعبنا يضعف تحت أنظارنا كل يوم أكثر. ولكن عدداً صغيراً من بيننا يتمتع بطاقة لا تتزعزع. أنت أيضاً تشعر بالضيق إذ أنك ما عدت تنتمي إلى هذه الأرض الرمادية المنهوكة. لاشك بأنك لا تعلم بذلك بعد، ولكنك سوف تُختار لكي تصبح بطلاً وتلحق بمجتمع نخبة مغامري الحياة، أولئك الذين قبلوا دائماً مجابهة حدود المجهول وإبعادها. سوف تقوم برحلة لإعادة الحياة والصحة إلى قبيلتك. مغامرة ليس فيها شيء اكيد سوى أنك ستخرج منها متغيراً. إنك تشعر بالضّيق إلا أن حماسة عارمةً تسيطر عليك. لديك الثقة الضرورية للانفصال عن هذا العالم وها إنك جاهز للدخول إلى عالم المغامرة.

قبل البدء

قبل البدء بأية قصة كانت، ينبغي على الراوي أن يحدد بعض الخيارات الإبداعية: ماذا سيكون أول انطباع لدى الجمهور؟ العنوان؟ السطر الأول في

(١) يستخدم الكاتب كلمة القبيلة بشكل مجازي في أماكن عديدة من الكتاب ويعني بها المجتمع الأساسي الذي ينطلق منه البطل وسوف يعود إليه في نهاية رحلته.

الحوار؟ الصورة الأولى؟ في أية فترة من فترات حياة الشخصيات ستبدأ القصة؟ هل من الضروري ان يكون هناك مقدمة أو توطئة أم يفضل الدخول مباشرة في العمل؟.... البداية تعطي الجو العام وتخلق انطباعاً عاماً. يمكنكم استيحاء جو أو صورة أو تقديم صيغة مجازية تقدم للجمهور الإطار المرجعي الضروري لفهمٍ أفضل لعملكم. تقوم المقاربة الميثولوجية على استخدام استعارات أو تشبيهات من أجل نقل مشاعركم حول الحياة.

كان المخرج الألماني الكبير ماكس رينهارت يعتقد أن من الممكن خلق جو على المسرح حتى قبل جلوس المشاهدين في أماكنهم ورفع الستار. يمكن لعنوانٍ مختار بعناية أن يولّد صورة مجازية في الذهن (استعارة) تحرّض تفكير الجمهور وتوقّه من أجل تقبّل ما سيحصل؛ ويمكن لدعاية جيدة أن تستثير انتباهه بواسطة صور أو شعارات سوف تكون رموز عالم القصة. ومن أجل خلق جو فعال خاص، ينبغي عليكم ألاّ تهملوا أي تفصيل كان. اختاروا موسيقا وأنوار مناسبة للحظة دخول الجمهور إلى الصالة. ألبِسوا عاملات الصالة بشكل يناسب الظرف وحدّدوا لهن كيفية تصرفهن. هكذا يكون المشاهدون في حالة نفسية مثالية من أجل التماهي بشكل أفضل مع العرض، أكان عملاً كوميديا أم رومانسياً أم مشهد رعب أم دراما.

يبدأ رواة الحكايات قصصهم بجمل طقسية: 'كان يا ما كان' وحركات خاصة بغية اجتذاب الانتباه. هذه الإشارة تحدد للجمهور المستمع نوع القصة التي سوف يستمع إليها: كوميدي او حزين او ساخر.

في يومنا هذا هناك عدد كبير من العناصر (العنوان، غلاف الكتاب، الدعاية، الإعلانات، ..) من أجل توليد انطباعات حتى قبل أن يُشرى الكتاب أو البطاقة. وتختصر القصة ببضعة رموز أو استعارات تحضّر الجمهور بوضعه في جو الرحلة.

العنوان

يمثّل العنوان توضيحاً هاماً حول طبيعة القصة وأفكار الكاتب. يمكن لعنوان جيد أن يغدو استعارة على مستويات متعددة حول وضع البطل وحول عالمه. عنوان 'العرّاب' مثلاً يوحي بأن دون كورليوني هو في الوقت نفسه ربٌ ووالد أولئك الناس. تصوير الشّعار المختار للرواية والفيلم يقدِّم أيضاً استعارة أخرى: يدُ مرقِّصِ دمىً تحرك خيوط دمية غيرمرئية. فهل دون كورليوني هو مرقِّص الدمى، أم دمية في يد قوة عليا؟ هل نحن جميعاً دمى الآلهة أم أن لدينا حريّة الخيار.

العنوان الذي اتخذ شكل استعارة والصورة التوضيحية يسمحان بتفسيرات عديدة ولكنها تُبقي للقصة كل تماسكها.

الصورة الأولى

إنها أداة قوية من أجل التعبير عن جو القصة والإيحاء بمعناها. يمكنكم تقديم صورة بصرية مجازية توحي، في مشهد واحد، بعالم الفصل الثاني الفائق وصراعاته وازدواجياته. هذا المشهد يوحي أيضاً بالموضوع وينذر الجمهور بالعقبات التي ستصادفها الشخصيات. تُظهِر لنا أول لقطة في فيلم كلينت إيستوود 'اللا متسامح' رجلاً في مزرعة يحفر قبر زوجته التي فارقت الحياة. علاقته مع زوجته والطريقة التي غيّرته بها هي موضوعات رئيسة في القصة. هذه الصورة لرجل يحفر قبراً خارج منزله يمكن أن تُفسَّر على أنها استعارة حاذقة للحبكة. يغادر البطل منزله ويغامر في أرض الموت. يواجه الموت في كل خطوة من خطواته، ويشاهده ويتسبب به وربما أيضاً يقع فريسة له. يكرر المخرج المشهد نفسه في نهاية الفيلم من أجل الإيحاء بأن كل شيء قد تم. حينها يبتعد الرجل عن القبر ويدخل إلى المنزل.

التمهيد

تبدأ بعض القصص بتمهيد حتى قبل عرض الشخصيات الرئيسة وعالمها. تبدأ حكاية 'رابونزيل'[1] بمشهد يحدث قبل ولادة البطلة. ويبدأ ديزني فيلم 'الحسناء والوحش' بتمهيد على شكل لوحات زجاجية تحكي ماضي الوحش. تحكي لنا الأساطير قصصاً تعود إلى بدء الخليقة وفي كل منها لا بد، بادئ ذي بدء، من وصف الأحداث التي تؤدي إلى دخول الشخصية الرئيسة إلى مسرح الأحداث. يقدِّم شكسبير والمؤلفون الإغريق لمسرحياتهم بتمهيد يلقيه راوٍ أو جوقة من أجل إعطاء الجو العام والتعريف بسياق القصة. منذ المشهد الأول في هنري الخامس، تدعونا شخصية من الجوقة 'إلى استخدام كل قوى مخيلتنا' من أجل بثّ الحياة في الملوك والجياد والجيوش في القصة الدرامية التي ستأتي. لنستمع إليها تقول:

'اقبلوني كجوقة لهذه القصة، جوقة تلتمس صبركم المتواضع، وحكمكم الكريم وإصغاءكم اللطيف لمسرحيتنا'.

للتمهيد وظائف متعددة. يمكن أن يعرفّنا بجزء هام من ماضي القصة أو يحدد للجمهور نوع القصة أو الفيلم الذي سيشاهده، أو أن يجعل القصة تبدأ على شكل صدمة تجعل المشاهدين يجلسون في أماكنهم.

في 'لقاءات قريبة من النوع الثالث'، وقبل ظهور البطل وتعريفنا بعالمه، يعرض لنا التمهيد اكتشاف سرب غامض من الطائرات في قلب الصحراء يعود إلى ما قبل الحرب العالمية الثانية في حالة تامة. تستثير هذه الأحاجي استغراب الجمهور الذي يأخذ فكرة مسبقة عن غرابة ما سيشاهد ومدى إثارته.

في 'آخر الكشافة'، يعرض لنا التمهيد لاعب كرة قدم محترفاً يصرخ كالمجنون في وجه زملائه في الفريق تحت تأثير المخدرات واللعب. هذا

---

(١) حكاية شعبية ألمانية

المشهد الذي يسبق الظهور الأول للبطل يستثير استغراب الجمهور ويأسر انتباهه. إنه يشير إلى أننا سنشاهد فيلم حركة شائقاً يتعلق بحياة أو موت الشخصيات.

هذا التمهيد ومثيله في 'لقاءات قريبة من النوع الثالث' خدّاعان نوعاً ما. إنهما يوحيان بأننا سنشاهد أحداثاً استثنائية تبدو غير قابلة للتصديق. في الجمعيات السرية هناك قاعدة تأهيلية قديمة تقول بأن الإنسان المشوّش يغدو أكثر قابلية للتأثر. لهذا السبب يعصب الأعضاء عيون المنتسبين الجدد ويقودونهم في الظلام هكذا سيكونون أكثر تقبلاً للايحاء بالاحتفال الشعائري الذي تمثله المجموعة. إن القصة التي تُفقد الجمهور توازنه وتضغط على مفاهيمه تضعه في وضع تقبلي أسهل. حينها يبدأ المشاهدون بإسكات تشككهم من أجل الدخول بشكل عفوي أكثر في العالم الفائق الخيالي.

بعض أنواع التمهيد تقدم الشرير أو تعرض الخطر الذي يهيمن على القصة قبل وصول البطل. في 'حرب النجوم' نرى دارث فادر الشيطاني يختطف الأميرة ليا قبل أن نتعرف على البطل لوك سكايووكر في عالمه الاعتيادي. تبدأ بعض الأفلام البوليسية بجريمة القتل ثم يدخل التحري إلى مسرح الأحداث ويبدأ العمل. مثل هذه التمهيدات تشير للجمهور بأن توازن المجتمع قد تزعزع. حينها نشاهد الأحداث تتوالى ولا تنتهي القصة طالما أن الشر لم يُدرأ وأن النظام لم يُستعد.

ليس التمهيد ضرورة مطلقة. احتياجات القصة هي التي تُملي دائماً على المؤلف المقاربة الأمثل الواجب اتباعها. ربما تفضلون بدء قصتكم بتقديم البطل في بيئته المألوفة أي في 'عالمه الاعتيادي'.

العالم الاعتيادي

غالباً ما تقود الرحلات البطل والجمهور إلى عوالم فائقة لذا فإن معظم القصص تبدأ، أولاً، بوصف عالم البطل الاعتيادي لكي يستخدم فيما بعد كعنصر مقارنة. في الحقيقة، لا يمكن لخصوصية العالم الفائق أن تظهر بجلاء إلا بتناقضها مع العالم اليومي الذي يأتي منه البطل. العالم الاعتيادي هو السياق الذي يعيش فيه البطل ومكان أصله وماضيه.

بشكل ما، يعتبر العالم الاعتيادي آخر مكان عرفه البطل. في الحياة، نمرّ بسلسلة من العوالم الفائقة تصبح اعتيادية الواحد إثر الآخر بقدر ما نتعود عليها. تتطور العوالم الغريبة متحولة إلى عوالم اعتيادية مألوفة سوف تبدأ منها الرحلة المقبلة نحو عالم فائق جديد.

التناقض

يُفضّل أن يصف الكتّاب العالم الاعتيادي مختلفاً عن العالم الفائق إلى أبعد درجة ممكنة لكي يدرك البطل والجمهور التغير الجذري عند اجتياز العتبة. في 'ساحر أوز'، صُوِّر العالم الاعتيادي بالأسود والأبيض، وعالم أوز الفائق بألوان تكنيكولور. وهذا ما جعل التناقض أكثر تأثيراً. استُخدِم هذا الأسلوب أيضاً في فيلم التشويق 'الموت ثانية' حيث هذه المرة العالم الاعتيادي بالألوان بينما اللقطات الخلفية (فلاش باك) للعالم الفائق الكابوسي لعالم الأربعينيات بالأسود والأبيض. يُظهِر 'محتالو المدينة' المدينة القاتمة والمكتظة بشكل متناقض مع حقول الغرب الواسعة المليئة بالحياة حيث يقع الجزء الأكبر من العمل.

إذا ما قورن العالم الاعتيادي بـــ العالم الفائق، يبدو هادئاً ومملاً. ولكنه يتضمن خميرة التحدي والإحساسات القوية. مشاكل وصراعات البطل موجودة فيه بشكل مسبق وتنتظر أن تثار.

عرض الخطر بشكل مسبق: نموذج للعالم الفائق

يستخدم الكتّاب غالباً العالم الاعتيادي من أجل خلق عالم فائق مصغر منذر بالمعارك والصراعات الأخلاقية القادمة. في 'ساحر أوز' تتعارض دوروثي مع الآنسة غولش ثم يأتي خدام المزرعة الثلاثة لمساعدتها. تعلن هذه المشاهد الأولى الصراعات مع الساحرة ووصول النجدة متمثلة برجل الصفيح والأسد الرعديد والفزاعة.

'غرام الجوهرة' مثال جيد على تقنية الـ (العرض) المسبق الماهرة جداً. منذ البداية، يرى المشاهدون مشهداً خيالياً ومشغولاً بشكل جيد لبطلة نبيلة تقاتل أشراراً مخيفين وتنخرط في مغامرة عشق مع بطل مثالي إلى حد مضحك. المشهد هو نموذج للعالم الفائق الذي ستواجهه جوان وايلدر في الفصل الثاني. ذلك المشهد الخيالي الساذج ليس سوى نهاية قصة مبتذلة تكتبها في وسط الفوضى التي تسود في شقتها النيويوركية. هذا المشهد الافتتاحي ذو هدف مزدوج. نفهم منه أن جوان وايلدر تتصور قصص الحب بنظرة لا واقعية تماماً ولكنها تنذرنا أيضاً بالمواقف الخطرة التي ستجابهها في العالم الفائق في الفصل الثاني عندما ستلتقي أشراراً حقيقيين ورجلاً ليس فيه شيء من الأمير الفاتن. يساعد العرض المسبق في إكساب القصة شيئاً من الانسجام وإعطائها إيقاعاً أو شاعرية.

طرح الأسئلة الدرامية

كل قصة جيدة تطرح سلسلة من الأسئلة حول البطل. هل سيبلغ مراده؟ هل سيتغلب على ضعفه؟ هل سيحفظ الدروس التي سيتلقاها؟ بعض الأسئلة مرتبط مباشرة بالحبكة أو بالعمل الدرامي. هل ستعود دوروتي من أوز؟ هل سيعود رجل الفضاء الخارجي إلى كوكبه؟ هل سيحصل البطل على الذهب؟ هل سيكسب اللعبة؟ هل سينتصر على الأشرار؟

هناك أسئلة درامية أخرى تتعلق بشخصية وانفعالات البطل. هل سيتمكن شخصية باتريك سويز في 'الشبح' من البوح بحبه؟ في 'امرأة جميلة'

هل سيتعلم إدوارد رجل الأعمال المتحجر من فيفيان الاسترخاء للتمتع بالحياة؟ الأسئلة التي تتعلق بسير الأحداث تجعل الحبكة تتقدم، أما الأسئلة الدرامية فتجذب الجمهور وتجعله يشاطر البطل انفعالاته.

المشاكل الخارجية

لا بد للبطل من مجابهة مشاكل داخلية وخارجية. عندما كنت أطور حكايات الجنيات لأفلام الصور المتحركة الروائية لدى ديزني، كنا نلاحظ غالباً أن الكتّاب يعرفون كيف يضعون الأبطال في مجابهة مع مشاكل خارجية مختارة جيداً: هل ستتمكن الأميرة من تحطيم السحر الذي حوّل والدها حجراً؟ هل سيصل البطل إلى قمة الجبل الزجاجي وهل سيتزوج الأميرة؟ هل ستتمكن غريتيل من إنقاذ هانسيل من بين براثن الساحر؟ ولكنهم كانوا يهملون أحياناً تقديم مشكلة داخلية لأبطالهم ليحلوها.

وأياً كانت البطولة التي تُظهرها، فإن الشخصيات الخالية من التحدي الداخلي تبدو تافهة وضعيفة الصلة بالأحداث المحيطة بها. فمن الضروري لها أن تنتصر على شيء من الضعف في طباعها أو أن تحلّ مشكلة داخلية. ينبغي على هذه الشخصيات أن تتعلّم شيئاً ما خلال القصة: كيف تتصرف مع الآخرين، وكيف تثق بنفسها، وكيف تستقرئ ما خلف المظاهر. يعشق الجمهور رؤية شخصيات تتطور وتجابه صراعات داخلية مثلما تصارع مشاكل الحياة.

الدخول الناجح

من واجبك كمؤلف أن تتحكم تماماً بالانطباع الأولي الذي سيعطيه بطلك. ماذا يفعل عندما نراه للمرة الأولى، في اللحظة التي يدخل فيها؟ كيف يجلس؟ هل هو وحده أم ضمن مجموعة؟ بأي نوع من الناس هو محاط وكيف يتصرفون معه؟ ما هو موقفه وحالته الانفعالية؟ وهدفه في تلك اللحظة

بالذات؟ هل سيدخل إلى مسرح الأحداث في لحظة من القصة أم سيكون موجوداً منذ الصور الأولى؟ هل سيروي القصة بنفسه؟ هل ستروِيها لنا شخصية أخرى؟ أم ستشاهدها عبر النظرة الموضوعية لراوٍ تقليدي؟

يحب الممثلون جميعاً "التميّز بدخولهم". إنها لحظة أساسية تنتظم فيها العلاقة مع الجمهور. وحتّى حين يقرّر السيناريو أن على الشخصية أن تكون موجودة على المسرح عند رفع الستارة، فإن الممثل سيعرف رغم كل شيء أن يؤدي دخولاً مميزاً، حتّى لو اقتصر ذلك على مظهره وسلوكه. فإذا ما أردنا، نحن الكتّاب، تسهيل دخول البطل، علينا التفكير في الانطباع الأول الذي سيحدثه. ماذا يفعل؟ ماذا يقول؟ بم يشعر؟ في أي سياق نراه للمرة الأولى ؟ هل هو هادئ أم مضطرب؟ هل يعبّر بالكامل عن انفعالاته أم يكبتها ليجعلها تنفجر بشكل أفضل فيما بعد؟

تبقى النقطة الأهم ما تفعله الشخصية عندما تدخل إلى المسرح. يمثّل أول عمل للشخصية فرصة رائعة للتأكيد على موقفه وحالته الانفعالية ومكانته الاجتماعية ونقاط قوته ومشاكله. ينبغي أن يكشف السلوك الأولي للبطل طباعه إلاّ إذا كنتم قد اخترتم عن عمد إرباك المشاهدين وإخفاء طبيعة بطلكم الحقيقية.

منذ البداية، يهزّ توم سوير مخيلتنا إذ أن ساموئيل كليمانس قد أوضح بشكل رائع، ومنذ الصورة الأولى، وضع شخصية صبيه القادم من الميسوري. منذ رؤيتنا توم للمرة الأولى، يكشف لنا سلوكه المميز موقفه تجاه الحياة. لقد استطاع أن يحوّل عملاً مضجراً – طلاء الحاجز – إلى لعبة فكرية رائعة. توم محتال فنان، استطاع بفنه كسب تقدير ضحاياه الكبير. تتكشف لنا شخصية توم عبر كل عمل من أعماله. ولكن هذا يتم بشكل أوضح منذ دخوله إلى المشهد الذي يحدد موقفه من الحياة. الممثلون الذين يصعدون إلى الخشبة، الكتّاب الذين يُظهرون للمرة الأولى شخصية ما، يسعون لإدخال الجمهور في

اللعبة أو إحداث حالة تماهٍ شبيهة بالوجد. إن سحر الكتابة يدفع الجمهور إلى إسقاط جزء من أناه على شخصية القصة. أكان ذلك على صفحة أو على خشبة المسرح أو على الشاشة.

يمكنكم خلق جو من التكهنات الاستباقية بجعل شخصيات أخرى تتكلم عن البطل قبل دخوله إلى المشهد. فإن الانطباع الأول هو الأساسي إذ أن الجمهور سوف يتذكّر دائماً أول عمل للبطل.

تقديم البطل للجمهور

من بين العديد من الوظائف الهامة، تقوم مهمة العالم الاعتيادي على تقديم البطل إلى الجمهور. كما في الحياة الاجتماعية، يوثّق التقديم العلاقات بين الناس ويجعل بعض الاهتمامات المشتركة تطفو على السطح. وهذه الاهتمامات هي التي ستطلق الحوار. ينبغي علينا الاعتراف بشكل من الأشكال بأن البطل يشبهنا. وينبغي على القصة أن تدعونا بشكل حقيقي إلى لبس لبوسه، وإلى رؤية العالم بعينيه. وكما بفعل السحر، نُسقِط جزءاً من سريرتنا على البطل. ولكي يعمل هذا السحر ينبغي علينا إقامة تيار قوي من التعاطف أو مصلحة مشتركة بين البطل والجمهور، وهذا لا يعني أن البطل ينبغي حتماً أن يكون طيباً ولطيفاً. وحتى ليس عليه أن يكون قريباً إلى القلب. ولكن ينبغي أن "يولّد الموالاة" وهذا التعبير يستخدمه مخرجو الأفلام لوصف مقدار التفهم والتعاطف الذي ينبغي على المشاهدين الشعور به تجاه البطل. حتى لو كان البطل متكتماً أو حقيراً، ينبغي علينا دائماً تفهّم التزامه وأن نتمكن من تخيّل أننا سوف نتخذ موقفاً مماثلاً لو مررنا في الظروف نفسها.

التماهي

المشاهد الأولى ينبغي أن يتولد عنها تماهي المُشاهد مع البطل، أي الشعور بأنهما متماثلان.

كيف يمكن التوصل إلى ذلك؟ عن طريق خلق التماهي بإعطاء الأبطال أهداف ودوافع ورغبات واحتياجات كتلك التي يشعر بها الناس كافة. يمكننا جميعاً أن نُسقط أنفسنا على دوافع مثل الحاجة إلى الاعتراف والتعاطف والقبول والفهم. يقول السيناريست والدو سيت، في معرض كلامه عن حوار سيناريو "كاوبوي منتصف الليل" إن بطله جو بوك كانت تقوده الرغبة الإنسانية في أن يُلمس، وهي رغبة مألوفة لدى الناس جميعاً. وبالرغم من سلوك جو بوك الطائش، نتعاطف مع هذه الحاجة التي يشعر بها كل منا في لحظة من اللحظات. إن التماهي مع حاجات مألوفة تُنشئ صلة بين المشاهدين والبطل.

عيوب البطل وثغراته

لدى أبطال حكايات الجنيات قاسم مشترك، صفة تجمع بينهم عبر مختلف الثقافات والأزمنة والأماكن. إنهم يفتقرون إلى شيء ما أو اختُطِف منهم أحد ما. تعالج حكايات الجنيات البحث عن الكفاية والكمال، وغالباً ما يؤدي إقصاء أحد أفراد العائلة إلى إطلاق العمل. ضرورة إيجاد القطعة الناقصة تدفع بالقصة إلى الكمال النهائي المتمثل بعبارة مثل: "ثم عاشوا في سعادة تامة".

يبدأ عدد كبير من الأفلام بعرض عائلة أو بطل غير مكتملين. جوان وايلدر في "غرام الجوهرة" أو روجر ثورنهيل في "شمال، شمال غرب"، غير مكتملين إذ ينقصهما رفيق أو رفيقة مثاليان من أجل توازن حياتهما. تمثل شخصية فاي راي في "كينغ كونغ" فتاة يتيمة لا تعلم سوى "أن لها عماً في مكان ما".

هذه العناصر المفقودة تساعد على تحريض التعاطف تجاه البطل وتقود المشاهدين إلى تمني وصوله إلى الاكتمال، فالجمهور يكره الفراغ الذي تُحدثه قطعة ناقصة في شخصية ما.

هناك قصص أخرى تُظهر لنا بطلاً يبقى متوازناً إلى أن يُختطَفَ منه أو يقتل في الفصل الأول أحد أصدقائه الحميمين أو أحد أقربائه. وبهذا تنطلق

قصة إنقاذ أو ثأر. في "الباحثون" يبدأ جون فورد بإعلان اختطاف امرأة شابة من قبل الهذود. مطلقاً بهذا الشكل مغامرة كلاسيكية تهدف إلى البحث والانقاذ.

أحياناً تكون عائلة البطل مكتملة إلا أن شيئاً ما ينقص شخصية البطل. ميزة ما مثل التعاطف أوالغفران أوالقدرة على التعبير عن حبه. بطل فيلم "الشبح" غير قادر على القول "أحبك" في بداية الفيلم. ولم يصبح قادراً على التلفظ بهذه الكلمات السحرية إلا بعد قيامه برحلة بين الحياة والموت.

ويمكن أن يكون إظهار البطل غيرّ قادر على إنجاز بعض المهام البسيطة في بداية القصة من الأمور الفعالة جداً. في "أناس عاديون"، البطل الشاب كونراد غير قادر على أكل الخبز المقلي والمحلّى الذي تحضّره له والدته. وهذا يعني، في اللغة الرمزية، أنه عاجز عن قبول أن يكون محبوباً ومدللاً بسبب شعوره الكبير بالذنب الذي يثقل عليه منذ موت شقيقه في حادث. ولم يصبح قادراً أخيراً على تلقّي الحب إلا بعد أن قام برحلة البطل الانفعالية، وعاش من جديد مسيرة الموت.

في نهاية القصة عرضت صديقة كونراد أن تحضّر له إفطاره. وفي هذه المرة كان جائعاً. وفي اللغة الرمزية، لقد استعاد عطشه إلى الحياة.

النقائص منشأ التراجيديا

تصف النظرية الإغريقية للتراجيديا التي كتبها أريسطو منذ ٢٤ قرناً نقيصة متكررة عند الأبطال التراجيديين. إذ يمكن أن يكونوا موهوبين بمزايا رائعة ولكن من بينها نقيصة مأساوية أو هاماريتا Hamartia[1] تضعهم في مجابهة مع قدرهم ومع رفقائهم أو مع الآلهة. وهذا يقود في النهاية إلى فنائهم. بشكل عام، هذا العيب المأساوي كان نوعاً من الكبرياء أو العجرفة يُدعى

---

(١) خطأ يرتكبه البطل يؤدي إلى قلب السعادة إلى تعاسة والعكس صحيح. خطأ في التسديد إلى الهدف.

هوبريس Hubris[1]. الأبطال التراجيديون هم غالباً كائنات متفوقة، متمتعة بمواهب فائقة ولكنهم يميلون إلى رؤية أنفسهم مساوين للآلهة أو أفضل منها. إنهم يتجاهلون الإنذارات أو يتحدَّوْن القانون الأخلاقي المطبق معتقدين بأنهم فوق قوانين الآلهة والبشر. هذا الصلف المميت يحرر بشكل أكيد قوة تسمّى نيميسيس Nemesis[2] وهي في الأصل إلهة الثأر كان دورها إعادة التوازن إلى الأمور بشكل طبيعي وذلك عن طريق إحداث فناء البطل التراجيدي.

كل بطل مرسوم وموظف بشكل جيد يبدي أثراً من هذا العيب التراجيدي: ضعفاً أو خطأً يجعله بشرياً بشكل كامل، وواقعياً. الأبطال الكاملون لا يستأثرون باهتمامنا حقاً، ويجعلون من الصعب التماهي معهم. حتى سوبرمان لديه بعض نقاط الضعف تجعل منه شخصية بشرية وأليفة: حساسيته تجاه حجر الكريبتونيت وعدم قدرته على الرؤية عبر الرصاص وهويته السرية التي تتعرض دائماً إلى خطر الانكشاف.

البطل الجريح

يمكن أن يحصل أن بطلاً ما يظهر متوازناً ومسيطراً على نفسه إلا أن هذه السيطرة الظاهرية تخفي جرحاً نفسياً عميقاً.

معظمنا يحتفظ في قرارة نفسه بألم قديم، جرح ننساه في غالب الأوقات ولكنه يجعلنا حساسين في بعض نواحي سريرتنا. الجروح والإحساس بالرفض والخيانة وخيبات الأمل هي أصداء شخصية لمعاناة تعم البشر أجمع. ألم الوليد المفصول بدنياً وعاطفياً عن والدته. وفي مستوى أعلى، نعاني جميعاً من جرح الانفصال عن الإله أو عن الرحم الأصلي، ذلك المكان الذي

(١) التعدي والوقاحة والغلو وبالتالي الكبرياء والصلف والعجرفة. كان الأثينيون يعتبرون أي عمل من هذا القبيل تعدياً على المجتمع بأكمله.

(٢) الغضب والانتقام الإلهي وهي مشتقة من كلمة تعني 'تسديد ما هو متوجب' كما تعني 'استذكار الامتيازات غير العادلة' (م).

ننشأ منه والذي سنعود إليه عند موتنا. إننا، مثل آدم وحواء المطرودَين من الجنة، مفصولون إلى الأبد عن جذورنا، معزولون ومجروحون.

من أجل أنسنة بطلكم أو أية شخصية أخرى، اجعلوه مصاباً بإعاقة مرئية أو بجرح انفعالي عميق. بطل 'السلاح المميت' الذي يمثله ميل غيبسون قريب إلى القلب لأنه فقد شخصاً عزيزاً. جرحه يجعله سريع الغضب، انتحارياً، نزقاً وجذاباً. إنّ نُدُوبَ بطلكم توحي بضعفه وبهشاشته وبِسِماتِ شخصيته التي ينبغي عليه حمايتها والدفاع عنها. ويمكن أيضاً للبطل أن يكون قد عزّز بعض سمات شخصيته كوسيلة دفاعية في مواجهة آلامه.

فيلم 'الملك الصياد' دراسة عميقة لرجلين ولجراحاتهما النفسية. استوحيت القصة من الكأس المقدسة Graal ومن الملك الصياد في أسطورة الملك آرثر الذي يرمز جرحه البدني إلى جرحه الروحي. تروي الأسطورة قصة ملك جُرح في فخذه ولم يعد يستطيع أن يدير مملكته ولا أن يجد أية متعة في الحياة. وفي ظل حكمه الواهن، كانت الأرض تموت وليس بالإمكان إحياؤها إلاّ بقدرة الكأس المقدسة السحرية والروحانية. إن بحث فرسان المائدة المستديرة من أجل إيجاد الكأس يرمز إلى المغامرة الكبرى التي نقوم بها لإعادة الصحة والسلامة لنظام قد أُضعِفَ إلى حد بعيد. عالِم النفس روبيرت أ. جونسون (من مدرسة يونغ) يقدم إضاءة على معنى جرح' الملك الصياد' في كتابه حول علم النفس الذكوري (الـ 'هو').

في فيلم رعاة البقر الكلاسيكي النهر الأحمر يجسد جون واين شخصية توم دنسون وهو بطل جريح شبه مأساوي. في بداية مهنته كراعي بقر، ارتكب دنسون خطأً أخلاقياً رهيباً إذ ترك القيادة لرأسه بدلاً من تركها لقلبه. هذا الخيار أدى إلى موت حبيبته. وطيلة القصة نراه يحمل الندوب النفسية لهذا الجرح. شعوره بالذنب يجعله متمادياً في قساوته أكثر فأكثر، وتسلطياً

مستبداً ويقوده إلى شفير هاوية الفناء وإفناء ابنه المتبنى لولا أن جرحه اندمل عندما أعطى من جديد مكاناً للحب في حياته.

يمكن لجرح البطل أن يكون غير مرئي. يهدر الناس طاقة كبيرة في إخفاء نقاطهم الحساسة والهشة، ولكن عندما تكون الشخصية متوازنة تماماً يمكن اكتشاف هذه النقاط حين نلاحظ سرعة تأثر وتأهب أو شيء من الإفراط في الثقة بالذات. يمكن أن لا يُعبِّر صراحة عن الجرح للجمهور وأن يبقى سراً بين الراوي والشخصية. ولكن هذا يضفي على البطل شيئاً من الواقعية ويؤدي إلى تواطؤ بين الراوي والشاهد إذ أننا جميعاً نحمل ندوب إذلالات ماضية وخيبات أمل وإهمال وفشل. يعالج الكثير من القصص الرحلة التي تُخاضُ من أجل شفاء جرح أو استعادة الجزء المفقود من نفسية ممزقة.

إدراك قيمة الرهان

يجب على القرّاء والمشاهدين أن يفهموا بسرعة رهان القصة وذلك من أجل انخراطهم في المغامرة والاهتمام بمصير البطل. وبعبارة أخرى ينبغي عليهم أن يتمكنوا من تقدير نتائج فشل أو نجاح البطل بالذات وكذلك من تقييم المجتمع والعالم الذي يعيش فيه.

يتم تحديد الرهانات بشكل واضح في الأساطير وحكايات الجنيات. فإنها تضعنا غالباً أمام وضع خطر يجعل الرهانات واضحة تماماً. ينبغي غالباً على البطل أن يتّبع مساراً تأهيلياً (مسار مكاشفة) يخاطر فيه بحياته. لقد اضطر البطل الإغريقي برسيوس في فيلم "صراع الجبابرة" إلى المرور بالكثير من الاختبارات لكي لا يلتهم الوحش البحري حبيبته الأميرة أندروميدا. وفي قصص أخرى، نشاهِد عائلات يتعرض أفرادها إلى الخطر. في "الحسناء والوحش"، نرى أن الأب يخضع للتهديد. تمضي الحسناء قُدُماً نحو وضع خطر وتحت رحمة الوحش. والدها مهدد بالفناء والموت إذا لم تُنفّذ أوامر الوحش. الرهان كبير وواضح.

غالباً ما يكون سبب فشل السيناريوهات كون الرهانات ليست مرتفعة بما يكفي. إن قصةً يتعرض فيها البطل لمجرد المضايقة أو الإرباك في حال الفشل تنتهي غالباً بإثارة رد فعل بارد لدى القراء والمشاهدين وعبارة: 'ماذا يهمني'. تأكدوا أن تكون الرهانات ذات أهمية، كالحياة أو الموت أو الثروة أو حتى روح البطل.

القصة السابقة والعرض

العالم الاعتيادي هو المكان الأكثر مناسبة لعرض الموقف ووصف القصة السابقة. تجمع القصة السابقة كل المعلومات الصحيحة والمناسبة عن قصة شخصية وماضيها، أي ما قادها إلى الموقف في بداية القصة. والعرض هو فن رواية القصة السابقة بشكل مسلٍّ وتقديم كل معلومة إضافية مفيدة للحبكة: طبقة البطل الاجتماعية، تربيته، عاداته، خبراته وكذلك الوضع الاجتماعي السائد والقوى التي يمكن أن تؤثر على البطل. ينبغي أن يقدم **العرض** كل المعلومات الهامة والحساسة التي يحتاجها الجمهور لفهم البطل والقصة. يُعتبَر التمكن من استخدام القصة السابقة والعرض من أصعب المهارات الكتابية.

العرض الفاشل يبرّد القصة. والعرض الفجّ الذي يقدم القصة السابقة على شكل صوت خارجي أو 'المعلِّق فلان' الذي لا يتدخل إلا ليقول للجمهور ما يريد له المؤلف أن يعرفه، يتصف بالمباشرة المفرطة الممجوجة. لذلك يُفضَّل وضع المشاهدين مباشرة في داخل الحدث وتركهم يفهمون الأمور بحسب تسلسل الأحداث.

إذا اضطر المشاهدون لإعمال فكرهم بعض الشيء من أجل جمع مختلف عناصر الماضي عبر تلميحات بصرية أو معلومات تسرّبها الشخصيات في لحظات اضطرابها أو هروبها فسوف يشعرون بأنهم معنيون أكثر. يمكن للقصة السابقة أن يُوحى بها بشيء من 'التقتير' خلال السرد. فالكثير من المعلومات يمكن أن تستوحى مما لا يقوله الناس.

ينشأ العديد من القصص الدرامية من الأسرار التي تُكشف ببطء وبشكل مؤلم. وهكذا، طبقة إثر أخرى، تتمزق الدفاعات التي تحمي سرّاً مسيئاً. وهكذا يشارك الجمهور بحل أحجية أو بصنع لوحة تركيبية (puzzle) انفعالية.

الموضوع (الثيمة)

العالم الاعتيادي هو المكان الذي ينبغي عليكم فيه وصف موضوع حكايتكم. عن أي شيء تحكي؟ إذا أردنا تلخيص جوهرها في جملة، فما ستكون هذه الجملة؟ أية فكرة أو اية صفة هي في صميم القصة؟ الحب؟ الثقة؟ الخيانة؟ الغرور؟ الأفكار المسبقة؟ البخل ؟ الجنون؟ الطموح؟ الصداقة؟ ما الذي تنوون التعبير عنه؟ هل موضوعكم هو "الحب ينتصر على كل شيء"؟ أو "لا يمكن خداع إنسان مستقيم"؟ أو "ينبغي علينا أن نتحد لننتصر"؟ أو "المال أصل كل الشرور"؟

كلمة thème مشتقة من اليونانية ومعناها قريب من معنى الكلمة اللاتينية المنشأ "فَرَض،"[1]. تعني الكلمتان "شيء مفروض بشكل أولي" وتُبنى عليه الأحداث القادمة. إن موضوع حكاية هو فرضية ضمنية حول جانب خاص من جوانب الحياة. ويتم عرضه بشكل عام في بعض أحداث الفصل الأول، في العالم الاعتيادي. يمكن أن يرد بشكل عفوي على لسان إحدى الشخصيات خلال تعبيرها عن معتقد أو رأي، وهذا الرأي سوف يخضع للتمحيص الدقيق والاختبار خلال القصة. يمكن أن لا يظهر الموضوع الحقيقي لقصة ما مباشرة، ولكن لا بد لكم أن تدركوه عاجلاً أو آجلاً. ينبغي أن نعرف أن تحديد الموضوع أمر أساسي في القرارات النهائية التي تخص الحوارات والعمل وكل ما يحوّل القصة إلى مجموعة متماسكة. في رواية جيدة، كل شيء ينبغي أن يكون مرتبطاً بالموضوع بشكل أو بآخر والعالم الاعتيادي هو الموضع المناسب للتصريح للمرة الأولى بالفكرة الرئيسة.

---

(١) فرض أو مقدمة منطقية في القياس الفلسفي.

ساحر أوز

إنني أرتكز غالباً إلى "ساحر أوز" من حيث أنه فيلم كلاسيكي شاهده الكثير من الناس. إنه رحلة نموذجية جداً للبطل ذات مراحل محددة بشكل واضح. ويقدم هذا الفيلم أيضاً تحليلاً نفسياً ذا عمق مذهل. يمكن أن يُقرأ على غرار حكايات الجنيات، عن ابنة صغيرة تحاول الرجوع إلى منزلها. ولكنه يُقرأ أيضاً كاستعارة عن شخصية تحاول تحقيق ذاتها.

في بداية القصة، تعاني دوروتي من مشكلة خارجية محددة. لقد قلب كلبها توتو حوض زهور الآنسة غولش وسوف تواجه دوروتي المتاعب. تحاول الحصول على دعم عمّها وزوجته ولكنهما منشغلان جداً في الاحتماء من العاصفة التي تنذر بالهبوب. ومثل أسلافها من أبطال الأساطير والخرافات، تضطرب دوروتي ولا تشعر أنها في مكانها في هذا الموقف.

وكذلك لدى دوروتي مشكلة داخلية واضحة. لم تعد في مكانها. لا تشعر بأنها في منزلها. ومثل الأبطال غير المكتملين في حكايات الجنيات، هناك عنصر هام ناقص في حياتها: والداها متوفيان. إنها لا تعرف ذلك بعد، ولكنها ستنطلق بعد قليل في بحث من أجل تحقيق ذاتها، ليس عن طريق زواج أو تأسيس عائلة مثالية ولكن بمجابهة سلسلة من القوى السحرية تمثل الأجزاء المكونة لشخصية تامة وكاملة.

وعلى سبيل التحذير، تمر دوروتي بمغامرة تافهة هي نموذج مصغّر عن المغامرة التي ستعيشها في العالم الفائق: تحاول التأرجح على طرف حظيرة للخنازير وتقع فيها. ينقذها من الخطر ثلاثة مزارعين لطفاء يمثّلون بشكل مسبق الأدوار التي سيمثلها نفس الممثلين

في العالم الفائق. هذا المشهد يقول لنا بلغة الرموز إن دوروثي قد مشت على الحبل المشدود بين دلائل متعارضة في شخصيتها. وآجلاً أو عاجلاً سوف تحتاج لكل مساعدة يمكنها الحصول عليها، ولكل طاقتها لتنجو من الدخول الحتمي في الصراع.

يمكن أن لا يعاني الأبطال من أمور ناقصة أو معايب أو جروح بادية للعيان. وربما لا تعدو حالتهم الشعور بالاضطراب والانزعاج وأنهم غير متلائمين مع بيئتهم أو ثقافتهم. بل ربما استطاعوا التخلص من ذلك بمحاولة التكيّف مع شروط غير صحية باستخدام آليات متعددة أو وسائل تعويضية مثل حالات الإدمان الكيميائي أو الانفعالي. يمكن أن يكونوا هم بالذات مخدوعين إذ يُوهِمون أنفسهم بأن كل شيء على ما يرام. ولكن عاجلاً أو آجلاً تتدخل قوة جديدة في القصة لتوضّح أنه لم يعد بمقدورهم التباطؤ وقتاً أطول. هذه الطاقة الجديدة تدعى نداء المغامرة.

تدريبات

١- ما هو العالم الاعتيادي في بيغ؟ علاقات مميتة؟ الملك الصياد؟ خذ فيلماً أو قصة أو مسرحية كمثال من اختيارك. كيف يعرض المؤلفُ البطلَ؟ هل يكشف طباعه؟ هل يقدم عرضاً للموقف؟ هل يوحي بالموضوع؟ هل يستخدم المؤلف صورة للإيحاء بتوجه القصة أو طرحها بشكل مسبق؟

٢- باستخدام لغتك الخاصة، اختبر ما إذا كنت على معرفة معمّقة ببطلك. جهِّز له مخططاً حياتياً كاملاً موضحاً: تاريخه الشخصي، مظهره البدني، تربيته، بيئته العائلية، خبراته في العمل، غرامياته، ما يُنفره، أفكاره المسبقة، تفضيلاته بخصوص الغذاء واللباس والشِّعر والسيارات إلخ.

٣- اعمل تقويماً موضحاً فيه ما كانت تفعله الشخصية وأين كانت في كل مرحلة من حياتها. حاول معرفة ما كان يحصل في العالم في تلك الفترات. ما هي الأفكار والأحداث والناس الذين كان لهم تأثير على الشخصية.

٤- بأية طريقة تعتبر أن قصة بطلك غير مكتملة؟ كن واضحاً جداً بخصوص احتياجاته ودوافعه وأهدافه وجروحه وتهيؤاته وأمنياته وثغراته وأساليب التهرب لديه وأسفه واندفاعاته وضعفه وعُصاباته. ما هي الخصائص المعزولة التي يمكن أن تقود إلى هلاك أو سقوط بطلك؟ ما الذي يمكن أن ينقذه؟ هل لدى بطلك مشكلة داخلية وخارجية في آن معاً؟ هل لديه حاجة إنسانية عمومية ؟ كيف يتصرف من أجل تلبية تلك الحاجة؟

٥- نظّم قائمة بكافة نقاط القصة السابقة والعرض التي يحتاج الجمهور معرفتها من أجل انطلاقة القصة. كيف يمكن لهذه العناصر أن تُكشَف بشكل غير مباشر أو بشكل مرئي خلال القصة أو عبر الصراع؟

٦- هل هناك ثقافات مختلفة تتطلب روايات مختلفة؟ هل يحتاج النساء والرجال روايات مختلفة؟ هل رحلة بطلهم مختلفة؟

المرحلة الثانية : نداء المغامرة

"ها قد أتت الثروة والمغامرة والمجد! القضية الكبرى في الحياة! ستبدأ رحلة طويلة في البحر في السادسة غداً!"

كينغ كونغ، سينا ريو جيمس كريلمان وروث روز

يتصف العالم الاعتيادي لمعظم الأبطال بأنه سكوني، ولكن غير مستقر. بذور التغيير وبذور التطور قد بُذرت ولم تعد تنتظر إلاّ طاقة جديدة لتُنبِش. هذه الطاقة الجديدة، المتمثلة بأشكال متعددة في الأساطير وحكايات الجنيات، يسميها جوزيف كامبل نداء المغامرة.

تؤدي الصعوبات إلى إلقاء ظلال قاتمة على جو القبيلة الأصلية. تسمعون النداء في هدير معداتكم الفارغة وصرخات أولادكم الجائعين. وعلى مد البصر، تترامى أرض مقفرة. هناك حقيقة جلية تفرض نفسها. أحد ما ينبغي عليه مغادرة أرض أجداده المألوفة والذهاب إلى تلك الأرض المجهولة والغريبة التي تملؤنا بالهلع. ولكن لا بد من العمل وتحمل المخاطر من أجل السماح للحياة أن تستمر.

تبرز من دخان نار المخيم قامة رجل عجوز من القبيلة يشير إليك بالبنان. لقد تم اختيارك كمستكشف وأنت مدعو للبدء ببحث جديد. سوف تخاطر بحياتك من أجل أن تتمكن حياة القبيلة الأصلية من الاستمرار بكرامة.

دفع القصة إلى الأمام

بعد انتهاء تقديم البطل الرئيس، نجد في العديد من طرق كتابة السيناريو التي تقر كلها بضرورة حدث جديد لدفع القصة إلى الأمام، نداء المغامرة تحت أسماء مختلفة مثل "الحدث البادئ"، "الحدث المحفِّز"، أو حتّى أحياناً "المُفجِّر".

يمكن أن يتخذ هذا النداء شكل رسالة أو رسول. يمكن أن يكون حدثاً جديداً مثل إعلان حرب؛ وصول برقية تعلن أن خارجين على القانون قد فروا من سجنهم وسيصلون إلى المدينة في قطار الظهيرة لقتل الشريف. مثلما تُوجَّه نداءات خلال الدعاوى القضائية عن طريق تبليغ صك قضائي لشخص ما أو توجيه تبليغ بالحضور.

يمكن أن يأتي النداء من البطل شخصياً، إذ ترسل له خافيته رسالة تنذره بأن الوقت قد حان ليتغيّر. يتم نقل هذه الإشارات عن طريق الأحلام والتهيؤات أو الرؤى. في "لقاءات قريبة من النوع الثالث" يتلقّى روي نيري النداء على شكل صور هوسية لبرج الشيطان مستقاة من خافيته. يمكن أن تساعدنا أحلام مربكة أو تنبئية على مقاربة مرحلة جديدة من النمو إذ تكشف لنا بشكل مجازي التغيرات الانفعالية التي تنتظرنا.

يمكن أن يكون لدى البطل مجرد شعور بالملل من وضعه. ويبدأ ضيقه يتفاقم حتى تأتيه النقطة الأخيرة من الماء لتجعل الكيل يطفح وتدفعه إلى الانخراط في المغامرة. بعد أن سئم جو بوك في "كاوبوي منتصف الليل" من ممارسة الجلي في المطعم، شعر بالنداء يكبر فيه. وفي أعماق نفسه نجد في داخله تلك الحاجة الكونية التي سوف تدفعه، بعد يوم أخير من العمل البائس والمضني، إلى اتخاذ قراره بالتغيير.

المصادفات

قد تشكّل أحياناً سلسلةٌ من الأحداث أو من المصادفات الإشارةَ التي ستدفع البطل في المغامرة. والمقصود بها قوةَ التزامن[1] الغامضة التي يحللها كارل غوستاف يونغ في كتاباته. يمكن أن يكون للتكرار العرضي لبعض الكلمات، أو الأفكار أو الأحداث، معنى خاص وأن يلفت الانتباه إلى ضرورة التصرف أو إحداث تغيير. العديد من أفلام التشويق مثل "غرباء في القطار" لهتشكوك تتطور بدءاً من لقاء عَرَضي بين شخصين.

الإغواء

يستدعي نداء المغامرة البطل أيضاً بإخضاعه للإغواء: نشرة إعلانية لرحلة تصور طبيعة غريبة، احتمال مغامرة غرامية، بريق الذهب، إشاعة عن كنز، نشيد حوريات، طموح. في أسطورة أرثر، ينطلق البطل الشاب البريء برسيفال في المغامرة لأنه رأى خمسة فرسان رائعين في دروعهم يمتطون الجياد في رحلة بحث مجهولة. لم يسبق لبرسيفال أن رأى مثل هؤلاء الناس ولم يتمكن من المقاومة، فتبعهم. شعر بأنه ملزم بأن يعرف من هم ولكنه لم يكن يدرك أن قدره، هو بالذات، أن يصبح واحداً منهم.

رسل التغيير

غالباً ما يتم تبليغ نداء المغامرة بواسطة شخصية من القصة تمثل النموذج البدئي للرسول. أكان الرسول إيجابياً أم سلبياً أم محايداً فإنه يجعل

(١) يشير هذا المفهوم إلى تزامن حالة نفسية مع حدث أو عدة أحداث موازية. بحسب يونغ، كل الحوادث النفسية تتصل مع بعضها بعضاً اتصالاً سببياً وثيقا. وإن وصف أي مفهوم بشكل منفصل سوف يؤدي إلى إعطاء نظرة جزئية عنه إذ أنه لا يأخذ بعين الاعتبار لا العلاقات الديناميكية ولا مجمل المنظومة النفسية." (م).

القصة تتقدم موجّهاً للبطل دعوة أو تحدياً عليه مواجهته. في بعض الحكايات، الرسول هو أيضاً منذور للبطل، دليلٌ خبيرٌ يتكفل بمصالح البطل. وفي بعض القصص الأخرى، يكون الرسول عدواً يلقي بقفاز التحدي للبطل أو يدفعه للوقوع في وضع خطر.

لا يميز الأبطال دائماً بشكل مباشر من يختبئ خلف قناع الرسول أكان حليفاً أم عدواً. فالكثير من الأبطال يتوهمون أن نداء منذور حسن النية على أنه تحدٍّ من قبل عدو. بينما يفسّر آخرون طروحات شرير كدعوة ودية في مشاركة بمغامرة مسلية. في أفلام الرعب أو أفلام السلسلة السوداء، يمكن لسيناريست أن يخفي عن عمد حقيقة النداء. حينها ينبغي على الأبطال البرهان عن كل مهاراتهم لتفسير صحيح للعروض الملتبسة التي تقدمها شخصيات غير محددة المعالم.

في معظم الأوقات، لا يدرك الأبطال أن الأمور تسير بشكل خاطئ في عالمهم الاعتيادي ولا يشعرون بأية حاجة للتغيير. وحتى إنهم قد يرفضون تلك الفكرة أصلاً. ويتملصون من ذلك تقريباً بفضل مجموعة من آليات الدفاع كالتعويض والإدمان وغيرها.

يقوم عمل الرسول على جعل هذه الوسائل والآليات تتزعزع بإعلانه أن عالم البطل غير مستقر وأن العمل وقبول المغامرة والأخطار الحتمية التي تستجرها فقط هي التي يمكن أن تعيد له التوازن الضروري للحياة.

التعرّف

يميّز فلاديمير بروب مرحلة أولى مشتركة في كل القصص وهي مرحلة التعرّف. نرى فيها شريراً يدرس أرض البطل مستعلماً لدى الجيران أو باحثاً عن معلومات. هذا التجميع للمعلومات هو غالباً نداء للمغامرة. إنه ينذر الجمهور والبطل أن شيئاً ما سيحدث وأن المعركة على وشك أن تبدأ.

البلبلة والضيق

غالباً ما يبدو نداءُ المغامرة مُربكاً وحتى مشوشاً للبطل. أحياناً يتخفى الرسل من أجل التجسس على البطل ما يكفي من الزمن لاكتساب ثقته ثم يغيرون شكلهم لتبليغ النداء. يعطينا ألفرد هتشكوك عن ذلك مثالاً كاملاً في 'سيء السمعة'. بطلة هذا الفيلم هي إنغريد برغمان، امرأة طائشة حكم على والدها لكونه جاسوساً نازياً. أتى نداء المغامرة من رسول جسّده كاري غرانت في دور عميل أميركي. يحاول غرانت إقناعها بمساعدتهم بتسللها ضمن مجموعة أو نادٍ للجواسيس النازيين.

في البداية، يدخل حياتها متظاهراً بأنه زير نساء مستهتر ويدعي بأنه لا يهتم إلا لحياة المجتمع الراقي واللهو والكحول وسيارات السباق والفتيات الجميلات. ولكن عندما تكتشف أنه شرطي، يلبس قناع الرسول ويقدم لها نداء المغامرة الذي يشكل تحدياً حقيقياً.

بعد أن أمضت إنغريد برغمان سهرة معه، استيقظت وفمها جاف إلى حد رهيب. غرانت، واقفاً على عتبة الباب، يسقيها خليطاً مرّاً من أجل تهدئة آلام معدتها. الشراب طعمه سيء ولكنه يرغمها على ابتلاعه. يرمز هذا إلى القوة الجديدة التي تولدها المغامرة. هذه الطاقة لها طعم كطعم السم إذا ما قيست بالعقاقير المهدئة التي اعتادت عليها. ولكن سوف يتضح أنها علاج ممتاز.

خلال هذا المشهد، يتكئ كاري غرانت على إطار الباب ويرتسم ظله في فتحة الباب كشبح ملاك أسود. هذا الرسول يمكن أن يكون ملاكاً كما يمكن أن يكون شيطاناً. الاحتمال الأخير يوحي به أيضاً اسمه الذي يكشفه للمرة الأولى: ديفلين[1]. يتابع هتشكوك تمشّي غرانت في الغرفة مصوراً إياه بشكل يثير الغثيان. وهو يعبّر بهذا الشكل عن حالة إنغريد برغمان الغثيانية.

---

(١) ربما يكون الاسم مشتقاً من devil شيطان أو devilish شيطاني. (م)

وبينما هي مستلقية، يبدو كاري غرانت وكأنه يمشي في السقف. وفي لغة السينما الرمزية، تعبر هذه اللقطة عن تحول زير النساء إلى رسول. غرانت ينقل النداء مخاطباً مشاعرها الوطنية من أجل إقناعها بالتسلل إلى نادي الجواسيس النازيين. بدءاً من هذه اللحظة، عادت قدماه إلى الأرض ونراه للمرة الأولى في النور. هذا التغير يمثل تأثير النداء المصحّي.

وبينما يتناقشان معاً، تنزلق (باروكة) شعر شبيهة بتاج عن رأس إنغريد برغمان موحية بأن حياتها السحرية كأميرة نائمة قد انتهت. وبشكل متزامن، نسمع على شريط الصوت صافرة قطار تنبئ بمغادرة المدينة موحية بذلك ببداية رحلة طويلة. خلال هذا المقطع استخدم هتشكوك كل العناصر الرمزية التي كانت لديه للإيحاء بأن تغييراً عظيماً على وشك الحدوث. إن نداء المغامرة مُشوِّش وغير مستحب بالنسبة للبطل ولكنه ضروري لتطوره.

النقص أو الحاجة

يمكن أيضاً أن يسمع البطل نداء المغامرة بسبب فقدانٍ أو شعورٍ بالنقص حصل في حياته الاعتيادية. في "البحث عن النار" تبدأ المغامرة عندما ترى قبيلةٌ من العصر الحجري آخر جذوة من نار تنطفئ بعد أن كانت محفوظة حتى ذلك الوقت في قفص خاص. حينها بدأ أفراد القبيلة بالموت برداً وجوعاً. يتلقى البطل نداء المغامرة عندما تضع إحدى النساء قفص النار أمامه مشيرة دون أن تنبس ببنت شفة أنْ لا شيء يعوِّض عن فقدان النارسوى قبول المغامرة.

انعدام الخيار

يمكن أن يكون نداء المغامرة الخيار الوحيد الممكن بعد أن يكون البطل قد استنفد كل الإمكانات التي قدمت له. لم تعد آليات التكيف تعمل وقد نفد

صبر مجتمع البطل، أو إن البطل هو في وضع يائس بحيث لا يمكنه إلا أن يجتاز الخطوة ويقبل المغامرة. في 'Sister Act'، شخصية ووبي غولدبرغ شاهدة على جريمة حصلت أمام الملأ. واتضح أنها مضطرة للاختباء بزي راهبة. خياراتها محدودة إما أن تدّعي أنها راهبة أو تموت.

هناك أبطال ليس لديهم حتى هذه الفرصة. إنهم بكل بساطة مدفوعون بالإكراه في المغامرة دون أن تكون لديهم إمكانية لإبداء رأيهم.

الإنذارات الموجهة للأبطال التراجيديين

ليست نداءات المغامرة بالضرورة مرادفة للمآثر والبطولات. يمكن أن تكون أيضاً شكلاً من أشكال الإنذار المشؤوم موجه إلى الأبطال التراجيديين. في مسرحية 'يوليوس قيصر' لشكسبير، تُنذِر إحدى الشخصيات البطل : 'حذارِ من منتصف آذار'[1]. في 'موبي ديك' أنذر عجوز مجنون طاقم المركب أن مغامرتهم ستؤول إلى كارثة.

نداءات متسلسلة

يمكن أن تُقرأ القصة على مستويات عدة. وهكذا تستطيع أن تقدم لنا أكثر من نداء مغامرة. إن فيلماً ملحمياً طويلاً مثل 'النهر الأحمر' يتطلب عدة مشاهد من هذا النوع. جون واين، في دور توم دنسون يتلقى نداء من القلب عندما تتوسله صديقته البقاء معها أو أخذها معه في بحثه. ودنسون نفسه يوجه نداء مغامرة آخر عندما يطلب من رعاة البقر لديه الانضمام إليه في أول انتقال للقطيع بعد الحرب الأهلية.

يقدم فيلم 'غرام الجوهرة' مثالاً جيداً عن النداء المتعدد لبطلته جوان وايلدر عندما تتلقى مكالمة هاتفية من شقيقتها التي اختطفها قطاع طرق في كولومبيا. تمثلت الدعوة الرئيسة في ضرورة إنقاذ شقيقتها. ولكن نداءً آخر

---

(١) التاريخ الذي قتل فيه يوليوس قيصر.

حصل بالتوازي على مستوى أعمق خلال المشهد نفسه. تفتح جوان رسالة أرسلها لها زوج أختها وتجد خريطة توضح موقع منجم الكنز (El Corazon). وهذا يوحي بأن جوان مدعوة أيضاً للمساهمة في مغامرة عاطفية.

ساحر أوز

*يتبلور الشعور المبهم بالضيق الذي شعرت به دوروثي عندما تصل الآنسة غولش وتأخذ توتو بطريقة تدل على الازدراء. إنها بداية صراع بين الفريقين اللذين يحاولان إمساك زمام التحكم بروح دوروثي. ظلٌّ ذو طاقة رادعة يحاول أن يخنق الجانب الطيب والحدسي. ولكن توتو الذي يطيع غريزته يهرب. تتبع دوروثي نداء المغامرة الذي تطلقه غريزتها بالذات وتغادر بيتها. تشعر بأنها مدفوعة بما أظهرته لها زوجة عمها إيم **Em**، أمها بالتبني، من عدم التفهم ومن التأنيب فتمضي تلبي النداء تحت سماء مليئة بغيوم التغيير.*

نداء المغامرة عملية انتقائية

يبرز وضع مربك في أحد المجتمعات ويتقدم أحد ما كمتطوع أو يُختار من أجل أخذ ذلك الوضع على عاتقه. هناك أبطال يرفضون تلبية الداعي، لذلك ينبغي تكرار دعوتهم كلما حاولوا التهرب من مسؤوليتهم. الأبطال الأكثر أريحية يلبون نداءات داخلية وليسوا بحاجة لضغط خارجي. ولكن المتهورين نادرون. لذا فإن الأبطال بحاجة إلى التشجيع والتدليل والمساعدة والإغواء أو التكليف بالإكراه بخوض المغامرة. معظم الأبطال يقاومون ويخوضون معركة من أجل التملّص ويسلوننا بجهودهم للإفلات من نداء المغامرة. هذه المعارك هي من عمل البطل المتردد. إنها تمثل بحسب جوزيف كامبل رفض النداء.

تدريبات

١- ما هو نداء المغامرة في المواطن كين؟ قطار الظهيرة؟ علاقات مميتة؟ غريزة أساسية؟ موبي ديك؟.... من يوجه النداء؟ ما هي النماذج البدئية التي يجسدها ذلك الذي يوجه النداء؟

٢- ما هي نداءات المغامرة التي تلقيتها وكيف لبَّيت ذلك؟ هل كان عليك توجيه نداء المغامرة إلى شخص آخر؟

٣- هل يمكن أن توجد قصة دون نداء مغامرة؟ هل تستطيع أن تسمي قصصاً لا تتضمن هذا النداء؟

٤- في قصتك الخاصة، هل هناك فرق لو كان نداء المغامرة مؤجلاً إلى مرحلة أخرى من السيناريو؟ كم من الوقت يمكنك تأخير النداء، وهل هذا مستحسن؟

٥- ما هو المكان الأفضل للنداء؟ هل يمكنك الاستغناء عنه؟

٦- هل وجدت طريقة شائقة لتقديم النداء أو لتصويره بشكل آخر لتفادي الكليشيهات؟

٧- يمكن أن تتطلب قصتك سلسلة من النداءات. من هو المُنادى وفي أي مستوى من المغامرة؟

المرحلة الثالثة : رفض النداء

"لست مؤهلة لذلك يا جوان وأنت تعرفين ذلك"

غرام الجوهرة، سيناريو ديان توماس

ينبغي الآن معرفة كيف نلبي نداء المغامرة. تخيل أنك البطل وسوف تفهم مباشرة أنها لحظة صعبة. يُطلب منك أن تقول نعم لشيء مجهول، لمغامرة سوف تكون مثيرة أو خطرة وستقامر فيها بحياتك. ولولا ذلك لما كانت مغامرة جديرة بهذا الاسم. إنك هناك، على عتبة الخوف ويمكن تفهم ترددك أو رفضك للنداء، على الأقل مؤقتاً.

> *اجمع أمتعتك يا مغامر الحياة، يا رفيقنا، وفكّر بالأخطار المقبلة وتأمّل في الكوارث الماضية. إنّ شبح المجهول بيننا، يوقف تقدمنا عند العتبة. يرفض البعض منا البحث، والبعض يترددون وآخرون تمنعهم عائلاتهم التي لا تريد رؤيتهم يذهبون خشية فقدهم. حولك يهمس الناس أن الرحلة مشروع جنوني، مشروع مغلوط منذ البداية، خوفك ينمو، يمنعك من التنفس يجعل قلبك ينبض. هل عليك البقاء مع عشيرتك بينما يغامر آخرون بحياتهم في البحث؟ هل أنت مؤهل لأن تكون أحد مغامري الحياة؟*

هذه الوقفة قبل الشروع بالرحلة تخدم وظيفة درامية هامّة. إنها تذكّر المشاهدين بأن المغامرة خطرة. ليست مشروعاً طائشاً وإنما هي تحدٍّ برهانات مكلفة. يمكن أن تتسبب بموت البطل أو القضاء عليه. يمثّل الالتزام خياراً

هاماً ينبغي موازنة نتائجه. بعد لحظة التردد أو الرفض هذه، يقبل البطل المراهنة بحياته من أجل بلوغ هدفه. وهذا يجبر البطل أيضاً على النظر بشكل جدي إلى البحث وإذا لزم الأمر إعادة تحديد أهدافه.

التهرب

ردّ الفعل الطبيعي الأول لكل بطل هو التهرب خشية المغامرة. حتى المسيح صلّى، في البستان عشية صلبه: "يا أبت، أبعد عني هذه الكأس ولكن لتكن مشيئتك لا مشيئتي". ففي فترة يأسه كان يسعى إلى تفادي هذه التجربة. هل هذه الرحلة ضرورية حقاً؟

وحتى أبطال السينما الأكثر بطولية يترددون أحياناً معبّرين عن تخوفهم أو يرفضون بكل بساطة النداء. رامبو وروكي وكذلك الشخصيات العديدة التي يمثلها جون واين يبدؤون بإدارة ظهرهم إلى المغامرة المعروضة عليهم. وحجّتهم الفضلى في ذلك هي تجربتهم السابقة. حينها يستذكر الأبطال المغامرات التي سبق أن عاشوها والتي برهنت لهم عن جنون مثل هذه المشاريع. لن يرتكبوا مثل تلك الغلطة. وتستمر الاحتجاجات إلى أن يتم التغلب على رفض البطل، إما لأنه سيكون مدفوعاً بدوافع أقوى (موت أو اختطاف صديق أو قريب) تجعل الرهانات تكبر، وإما بسبب الميل الغريزي لدى البطل للمغامرة أو لالتزامه بأصول الشرف.

يمكن للتحريين العشاق رفض النداء في البداية استناداً إلى تجارب تسببت لهم بالحزن ولكنها أكسبتهم حكمة أكبر. هناك سحر في رؤية بطل ينتصر على مقاومته البدئية وكلما كان الرفض حازماً في البداية، استمتع الجمهور بالتحول.

الأعذار

غالباً ما يبرر الأبطال رفضهم النداءَ متذرّعين بقائمة طويلة من الأعذار غير ذات أهمية كبرى في محاولة واهية لتأخير اللحظة التي ينبغي

عليهم فيها مواجهة قدرهم المحتوم. يقولون إنهم قد يباشرون المغامرة لو لم يكن لديهم بعض الالتزامات، وهذه الأخيرة ليست سوى عوائق مؤقتة لا تلبث أن يتم التغلب عليها بسبب ضرورة البحث الملحّة.

الرفض العنيد يؤدي إلى المأساة

يمكن أن يكون الرفض العنيد كارثياً. في العهد القديم، امرأة لوط حُوّلت إلى تمثال من الملح لكونها رفضت نداء الله الذي يأمرها بمغادرة بيتها في سادوم وبعدم الالتفات نهائياً. النظر إلى الخلف، الالتجاء إلى الماضي وإنكار الحقيقة هي من أشكال الرفض.

إن الرفض العنيد لنداء ذي أهمية كبرى هو علامة مميزة للبطل التراجيدي. في بداية "النهر الأحمر"، توم دنسون يرفض نداء مغامرة عاطفية ويسلك طريقاً مؤدياً إلى موت أكيد. ويستمر في رفض فتح قلبه سالكاً بذلك طريق بطل تراجيدي ولا يحصل على الغفران ويتفادى مصير البطل التراجيدي إلاّ عندما ينتهي به الأمر إلى قبول النداء في الفصل الثالث.

النداءات المتناقضة

في الواقع، توم دنسون يواجه ندائين في آن واحد: نداء المغامرة العاطفية يأتي من الشخص المحبوب ولكن النداء الذي يلبيه هو نداء الـ "أنا" الرجولي لديه الذي يقول له بمتابعة طريقه الذكوري وحده. يمكن أن يتوجب على الأبطال الاختيار ما بين ندائين في مستويات مختلفة من المغامرة. مرحلة الرفض تتيح للبطل جعل الخيارات الصعبة أكثر معقولية.

الرفض الإيجابي

يشكل رفض النداء بشكل عام لحظة سلبية في تقدم البطل، لحظةً خطرة حيث يمكن للمغامرة أن تضل طريقها أو ألاّ تبدأ أبداً. مع ذلك، هناك بعض الحالات الخاصة حيث يكون رفض النداء موقفاً حكيماً وإيجابياً من قبل

البطل. فعندما يكون النداء غواية من الشيطان أو تحريضاً على كارثة، ينبغي أن يكون البطل من الذكاء بحيث يقول "لا". يرفض الخنازير الثلاثة الصغار فتح الباب للذئب الكبير الشرير ولا يريدون الإصغاء لمبرراته. في "الموت يليق بها"، تتلقى شخصية بروس ويليس عدة نداءات مهمة تأمره بشرب شراب سحري يجعله خالداً. وبالرغم من كلام إيزابيلا روسيلليني المقنع جداً يرفض النداء وينقذ روحه.

الفنان كبطل

يمكن أن يكون رفض النداء إيجابياً في الحالة التي يضطلع فيها الفنان بدور البطل. نحن الكتاب والشعراء والرسامين والموسيقيين ينبغي علينا مجابهة نداءات صعبة ومتناقضة. ينبغي علينا الانغماس كلياً في العالم من أجل إيجاد المواد الأولية لفنّنا. ولكن ينبغي علينا أيضاً في بعض الأحيان الانسحاب وأن نكون وحدنا من أجل إنجاز ما يشكل فنّنا. مثل أبطال قصصنا، نتلقى نداءات متعارضة أحدها من العالم الخارجي والآخر من كياننا الداخلي الخاص. وعلينا الاختيار أوتقديم التنازلات. ولكي نتمكن من تلبية نداء كبير يدعونا إلى التعبير عن ذاتنا، يمكن أن يكون علينا، نحن الفنانين، رفض النداء الذي يسميه جوزيف كامبل "تملق العالم".

عندما تتهيأ للشروع في مغامرة كبرى، يشعر العالم الاعتيادي بذلك ويتمسك بك. يغنّي لك ألطف أغانيه وأكثرها إلحاحاً، كما فعلت الحوريات في محاولة اجتذاب أوليس إلى الصخور. إلهاءات لا تحصى تحاول تحويلك وإقصاءك عن عملك. لقد اضطر أوليس إلى سد آذان رجاله بالشمع لكي لا يجذبهم إلى الصخور غناء الحوريات الفتّان.

وكذلك جعل أوليس رجاله يربطونه بصارية السفينة وهكذا يمكنه سماع الحوريات دون أن تكون هناك إمكانية لسقوطه فريسة الإغواء وتوجيه السفينة نحو الخطر. أحياناً يجتاز الفنّانون الحياة مثل اوليس المقيّد إلى صاريته. كل

أحاسيسهم مفتونة بنشيد الحياة ولكنهم أيضاً مقيّدون إرادياً إلى السفينة التي هي فنهم. يرفضون نداء العالم الجبار من أجل متابعة نداء أوسع، نداء التعبير الفني.

الأبطال المتجاوبون

في هذه اللحظة من القصة، في حين يعبّر الكثير من الأبطال عن خوفهم وترددهم أو رفضهم فإن آخرين لا يشعرون لا بالتردد ولا بالخوف. إنهم **الأبطال المتجاوبون** الذين يقبلون نداء المغامرة أو حتى يسعون إليه. يسميهم **فلاديمير بروب** "**المتطوعون**" من أجل تمييزهم عن "**الأبطال المضحّى بهم**". مع ذلك فإن مشاعر الخوف والشك التي يعبر عنها رفض النداء تجد أيضاً أرضية للتعبير في قصص الأبطال المتجاوبين إذ أن الخوف سوف يعبّر عنه شخصيات أخرى تنذر البطل والجمهور بالتبعات الممكنة.

مثّل جو دُنبار في "الرقص مع الذئاب"، يمكن أن يكون البطل المتجاوب قد تجاوز قلق موته الشخصي. لقد سعى إلى الموت ووجده في الجزء الأول من الفيلم عندما شاهدنا جريه بطريقة انتحارية أمام بنادق الثوار ونجاته بشكل عجائبي. لقد سعى إلى مغامرة الغرب بشكل إرادي دون رفض أو تخوّف. بيد أن الجمهور لا يجهل مخاطر السهوب والشروط القاسية جداً فيها فلقد تم إطلاعه عليها من خلال مصير شخصيات أخرى مثّلت رفض النداء.

الضابط المجنون، المثير للشفقة، الذي يعطي أوامره لـــ دُنبار هو واحد من تلك الشخصيات. يشير إلى ما قد يحصل لـــ دُنبار. المنطقة الحدودية شديدة الغموض ومليئة بالتحديات لدرجة أنها قد تصيب البعض بالجنون. لقد كان الضابط عاجزاً عن قبول واقع ذلك المكان فالتجأ إلى الإنكار والتهيؤات وانتحر، معلناً بذلك رفضه نداء المنطقة الحدودية.

الشخصية الأخرى التي تحمل طاقة الرفض هي سائق القطار الذي يرافق دُنبار إلى موقعه المهجور. إنه لا يعبّر إلاّ عن خوفه من الهنود ومن السهوب

ويريد أن يرفض دُنبار النداء وأن يتخلى عن مشروعه ويعود إلى الحضارة. انتهى الأمر بالسائق بأن قُتِل على أيدي الهنود كاشفاً للجمهور مصيراً آخر ممكناً لدُنبار. وبالرغم من أنّ ليس هناك رفض من قِبل البطل نفسه، فإن خطورة المغامرة معترف بها وممثّلة بشكل درامي عبر شخصية أخرى.

حراس العتبة

الأبطال الذين يتغلبون على خوفهم وينخرطون في المغامرة يمكن أيضاً أن يخضعوا لاختبار من قبل شخصيات جبارة تحمل لواء الخوف والشك، مشككة بقيمة البطل بالذات وبشرعيته في القيام بهذا الدور في المغامرة. إنهم حراس العتبة الذين يوقفون الأبطال قبل أن تبدأ المغامرة.

في "غرام الجوهرة" تقبل جوان وايلدر النداء وتجد نفسها منخرطة تماماً في المغامرة حباً بشقيقتها السجينة في كولومبيا. ومع ذلك فإن الخطر الذي تجابهه هو عبارة عن لحظة مواتية للرفض، نتميزها بشكل واضح خلال مشهد مع عميلتها التي تلبس قناع حارس العتبة المخيف. تظهر لنا تلك العميلة امرأة قاسية وصفيقة، تؤكد بشدة على المخاطر وتحاول جعل جوان تتراجع. وتتنبأ لها بسوء الطالع كما تفعل الساحرات. تصرّح أن جوان ليست على مستوى العمل كبطل. وحتى إن جوان توافقها الرأي ولكنها الآن مدفوعة بالخطر الذي تواجهه شقيقتها. إنها منخرطة في المغامرة. وبالرغم من أنها لا ترفض النداء، إلا أن الجمهور أصبح على اطّلاع بمشاعر الخوف والشك والخطر.

تبيّن عميلة جوان كيف يمكن لشخصية ما أن تغير قناعها لتجسّد أكثر من نموذج بدئي واحد. تظهر في البداية كمنتور وصديقة جوان، حليفة لها في مهنتها وفي علاقاتها مع الرجال. إلا أن هذا المنتور يغدو حارس عتبة شرس يسدّ طريق المغامرة بإنذاراته الجدّية. تتصرف كوالد مغرق في حمايته، لا يترك ابنته تتعلم عبر أخطائها الشخصية. وظيفتها في هذه النقطة من القصة هي اختبار التزام البطل تجاه المغامرة.

وتخدم هذه الشخصية وظيفة أخرى هامة. إنها تطرح سؤالاً درامياً على المشاهدين. هل جوان حقاً على قدر كافٍ من البطولة للمجابهة والنجاح في خوض المغامرة. هذا الشك أكثر قيمة من الثقة والتأكيد بأن البطل سوف يكون موجوداً كلما دعت الحاجة إلى ذلك. تولّد مثل هذه الأسئلة تشويقاً عند الجمهور الذي يتابع تقدم البطل بينما يغزو الارتياب سريرته. يفيد رفض النداء غالباً بتحريك مثل تلك الشكوك.

ليس نادراً أن يغير المنتور قناعه وأن يمثّل دور حارس عتبةٍ. يقود بعض المنتورات البطلَ إلى مكان أعمق في المغامرة، بينما يسد آخرون طريقه نحو مغامرة لا يوافق عليها المجتمع. طريق غير شرعي، غير عقلاني، خطر. يغدو مثل هذا المنتور/حارس العتبة، تجسيداً قوياً للمجتمع أو لثقافة ما، منذراً البطل بعدم الخروج عن الحدود المسموحة. في 'شرطي بيفرلي هيلز' رئيس إيدي مورفي يعترض طريقه ويسحب منه القضية ويرسم خطاً لا يفترض بإيدي مورفي اجتيازه. بالطبع يسارع مورفي بالعصيان.

الباب السري

لا محيد للأبطال عن خرق الحدود التي يرسمها المنتورات وحراس العتبة بسبب ما نسميه قانون الباب السري. في 'الحسناء والوحش' عندما تُبلَّغ الحسناء بأنه يمكنها الخروج من بيت الوحش باستثناء باب واحد لا ينبغي عليها اجتيازه، نعرف أنها ستضطر في لحظة ما إلى فتح ذلك الباب. أما باندورا فلا تفتأ توجه نظرها إلى الصندوق الذي أُمِرت بعدم فتحه. وإذا كان يُفترَض بـــ بسيشيه ألاّ تنظر أبداً إلى حبيبها كيوبيد، فإنها ستجد حتماً وسيلة ليقع نظرها عليه. هذه القصص ترمز إلى الفضول البشري: الرغبة الجامحة في معرفة كل ما هو مخفي.. كافة الأسرار.

تهرب دوروتي من بيتها وتصل إلى مقطورة الأستاذ مارفيل، وهو عجوز حكيم. تقوم وظيفة هذه الشخصية على إيقافها عند عتبة رحلة خطرة. تكون دوروتي عند ذاك بطلاً متجاوباً وعلى الأستاذ التعبير أمام الجمهور عن مخاطر الطريق. وقد أقنعها بالعودة إلى بيتها وكأنه يستخدم شيئاً من سحر الشامانات. لقد نجح بجعلها ترفض النداء، مؤقتاً.

مع ذلك إن ما يطلقه الأستاذ مارفيل هو نداء آخر أكثر أهمية بكثير، أي نداء العودة إلى بيتها؛ ينبغي أن تقيم سلاماً مع طاقتها الأنثوية المدعّمة. والعودة إلى محبة امرأة العم "إيم" والاضطلاع بمسؤولية عواطفها بدلاً من الهرب منها.

وبالرغم من أن دوروتي تعود إلى بيتها فإن قوى جبارة قد انطلقت في حياتها. تجد أن القدرة المخيفة للإعصار – رمز المشاعر التي اكتشفتها في ذاتها– قد أبعدت عنها حلفاءها كما أن أولئك الذين تحبهم أصبحوا بعيدين. لا أحد يمكنه سماعها. إنها وحيدة مع توتو الذي يشترك معها في حدسها. ومثل الكثير من الأبطال تشعر بأنها، ما إن بدأت الرحلة، لم تعد تستطيع العودة إلى الخلف. لا شيء سيعود كما كان سابقاً. في نهاية المطاف، لا يفيد الرفض في شيء. لقد سبق لها أن أحرقت جسوراً خلفها وعليها الآن أن تعيش مسلّمة بنتائج خطواتها الأولى على طريق الأبطال.

تلتجئ دوروتي عند ذاك إلى المنزل الفارغ وهو الذي يرمز إلى بنية شخصية سابقة، كما هو معروف جيداً في تحليل الأحلام. ولكن إعصار التغيير الذي تسببت به يتقدم بشكل جارف نحوها ولن يحميها بعد الآن أي شيء من قوته المخيفة.

يمكن أن يمثّل رفضها لحظة رهيفة تمرّ بشكل خاطف: مجرد كلمة أو اثنتين من التردد بين اللحظة التي يتلقى فيها البطل النداء ولحظة قبوله له. غالباً ما تُجمّع عدة مراحل من الرحلة في مشهد واحد وهذا ما يسميه دارسُو الفلكلور 'الدمج'. ويمكن للرفض ألا يكون سوى خطوة في بداية الرحلة أو أن يوجد في كل خطوة على الطريق فهذا أمر مرتبط بطباع البطل.

يتيح رفض النداء أيضاً توضيح ما هو هام في المغامرة. الرحلة التي يراد بها تحقيق نزوة أو الإفلات من آثار سلبية لعمل ما تتطور حينها إلى رحلة فكرية مفيدة إلى حد بعيد.

حينها يتردد البطل عند العتبة وهو يشعر بالخوف؛ وهكذا يُفهِم الجمهورَ التحدي الكبير الذي ينتظره. ثم يتغلب على هذا الخوف بمساعدة قوى حامية وحكيمة أو بفضل هبات سحرية تمثل طاقة المرحلة القادمة، مرحلة اللقاء مع المذنَور.

تدريبات

١- كيف يرفض البطل النداء في: علاقات مميتة؟ المرأة الجميلة؟ A League of their own ؟ رفض النداء أو التردد هل هما ضروريان للقصة؟ ولكل من الأبطال على حد سواء؟

٢- ما الذي يخيف أبطال قصتك؟ ما هي المخاوف الزائفة وأصناف البارانويا؟ ما هي المخاوف الحقيقية؟ كيف يتم التعبير عنها؟

٣- بأية طريقة رفضوا نداء المغامرة؟ وما هي نتائج هذا الرفض؟

٤- إذا كانت الشخصيات الممثلة عبارة عن أبطال متجاوبين، هل هناك شخصيات أو قوى تنذر الجمهور بالخطر المحدق؟

٥- هل رفضتَ نداءات؟ هل كانت حياتك ستكون مختلفة لو أنك قبلت؟ بأية طريقة؟

٦- هل قبلت نداءات كنت تفضل لو أنك رفضتها؟

المرحلة الرابعة: اللقاء مع المنتور

"اتخذت أثينا شكل منتور وكانت تشبهه
لدرجة أن لا العين ولا الأذن تلاحظ أي شيء."

الأوديسة، هوميروس

يمكن للبطل أن يرفض مؤقتاً نداء من أجل أخذ وقته للتحضر للمجهول الذي ينتظره. في الميثولوجيا والفلكلور هذه التحضيرات تتم بمساعدة المنتور الذي يقدم حكمته وحمايته. من بين خدماته العديدة، يقدم للبطل رعايته ونصائحه وتأهيله واختباره وتدريبه. فلاديمير بروب في دراسته لحكايات الفلكلور الروسي يسمي هذه الشخصية الواهب أو بشكل أدق المُزوِّد إذ أن وظيفته بالتحديد هي تجهيز البطل من أجل الرحلة.

في هذه المرحلة بالذات من الرحلة، أي اللقاء مع المنتور، يحصل البطل على التجهيزات والمعرفة والثقة الضرورية للتغلب على مخاوفه وفهم المغامرة.

أنتم يا مغامري الحياة، يا من يتملككم القلق عشية المغامرة، استشيروا الأكبر سناً في القبيلة. التقوا بمن سبقوكم في رحلتهم. استفسروا عن المكان الذي تجدون فيه منابع الماء السرية وطرق الطرائد. والزوايا الجيدة للثمار البرية. فليعلموكم تحاشي الرمال المتحركة والأراضي المقفرة والوحوش. إن شيخاً يمنعه ضعفه من المضي معكم يرسم لكم خارطة على الرمل. شامان القبيلة يضع في راحتكم شيئاً ما، هدية سحرية، طلسماً قوياً سوف يحميكم ويقودكم

في بحثكم. الآن يمكننا الانطلاق، ونحن منشرحو الصدر، وأكثر ثقة إذ أننا نحمل في أنفسنا حكمة الجدود في قبيلتنا الأصلية.

البطل والمنتور

تُطَوِّرُ الأفلام والقصص بشكل دائم العلاقات الموجودة بين نموذج البطل البدئي ونموذج المنتور. طفل الكاراتيه، سنوات الآنسة جين برودي الجميلة، Stand and deliver تقص لنا قصصاً مكرسة للتعليم الذي يقدمه منتور إلى تلاميذه. الكثير من الأفلام مثل 'النهر الأحمر' و'أناس عاديون' و'حرب النجوم' و'Fried Green Tomatoes' تظهر لنا قوة المنتور الحيوية في اللحظات الحاسمة من حياة البطل.

مصادر الحكمة

حتى لو لم تكن القصة قد اعتمدت شخصية خاصة لتجسيد وظائف نموذج المنتور البدئي المتعددة فإن الأبطال يجدون دائماً مصدراً للحكمة قبل الشروع بالمغامرة. يمكنهم البحث عن خبرة أولئك الذين مضوا للاستقاء من الحكمة التي اكتسبوها بقوة الذراع خلال مغامرة سابقة. وعلى كل حال ينبغي أن يظهروا انهم على قدر كاف من الذكاء لمراجعة خريطة الرحلة والبحث عن كل معلومة أو ملاحظة سبق تدوينها. ليس ذلك سوى من قبيل الحيطة والحذر قبل البدء والمضي قُدُماً في طريق الأبطال.

يقدم اللقاء مع المنتور للراوي إمكانات واسعة في الصراعات واتخاذ المواقف والتراجيديات. إنها اللحظة التي تتطور فيها علاقة عاطفية بين البطل والمنتور أو أي مستشار آخر. يقدّر المشاهدون رؤية الحكمة المنقولة بهذا الشكل من جيل إلى آخر من حيث أنهم قد عاشوا شخصياً هذه التجربة.

المنتورات في الميثولوجيا والفلكلور

يغص الفلكلور بوصف أبطال يلتقون بمحامين مزودين بقدرات سحرية يغمرونهم بهداياهم ويقودونهم خلال الرحلة. العفاريت الذين يساعدون الحذّاء،

الحيوانات التي تحمي الفتيات الصغار في الحكايات الروسية، الأقزام السبعة الذين يؤون بياض الثلج أو "القط أبو جزمة" الذي يساعد سيده المسكين على غزو مملكة، كل هؤلاء إسقاطات لنموذج المنتور البدئي القوي.

أبطال الميثولوجيا يدعمهم السحرة والمداوون والساحرات والأرواح والأرباب في عالمهم.

أبطال روايات هوميروس تقودهم الآلهة والإلهات المحامون الذين يقدمون لهم عونهم السحري. تربّى بعض الأبطال مع مخلوقات هم أنصاف آلهة وأنصاف بشر، مثل الصنتورات.

شيرون، مثال بامتياز

الصنتور شيرون، مثال الحكيم بامتياز، كان منتوراً للعديد من أبطال الإغريق. إنه خليط عجيب من إنسان وحصان. كان الوالد بالتبني والمربي لجيش حقيقي من الأبطال الإغريق: هرقل، أكتيون، أخيل، بيلياس وحتى إسكولاب أكبر جرّاح في الأزمنة الغابرة. شيرون يمثل في شخص واحد معظم مزايا المنتور الكامل بحسب الإغريق.

كقاعدة عامة، الصنتورات كائنات حرّة ومتوحشة. إن شيرون الذي كان هادئاً ومسالماً جداً بالنسبة لكونه صنتوراً، كان يحتفظ مع ذلك ببعض سمات طبيعته كحصان بري. ومن حيث أنه مخلوق نصف رجل ونصف حصان، فإنه يتقارب مع الشامانات في العديد من الثقافات الذين يرقصون مرتدين جلود حيوانات للتواصل مع القدرة الحيوانية. يجسد شيرون طاقة حدس الطبيعة الحيوانية الملطّفة والمحسنّة إلى درجة تجعلها جديرة بالتّعلّم. ومثل الشامانات، إنه يقيم جسراً بين البشر والقدرات العليا في الطبيعة والكون. تُبيّن المنتورات غالباً أنها مرتبطة بالطبيعة أو بأحد مجالات الفكر والروح.

من خلال دور شيرون كمنتور، كان يقود تلامذته الأبطال إلى عمر الرجولة معلّماً إياهم بصبر مهارات النبّالين والجراحين والشعراء إلخ.. لم

يحصل دائماً على مكافأة جيدة على جهوده فإن هرقل، تلميذه، الذي كان ميالاً إلى العنف، جرحه بسهم سحري. وهذا ما آلَمَ شيرون كثيراً لدرجة أنه رجا الآلهة أن يمنّوا عليه بنعمة الموت. ولكنه في نهاية المطاف ضحّى بنفسه ببطولة إذ أخذ مكان بروميثيوس في الجحيم. وحينها تلقّى أسمى تمييز منحه الإغريق إذ أن زيوس حوّله إلى مجرّة وإلى برج سماوي. إنه برج القوس، الصنتور الذي يرمي بسهمه. من هذه الأسطورة نستخلص مقدار الاحترام الكبير الذي كان يكنه الإغريق للأساتذة وللمنتورات.

شخصية المنتور

كلمة منتور تأتينا من إحدى شخصيات الأوديسة وهو صديق **أوليس** الوفي الذي عهد إليه بتربية ابنه **تيليماك**. وقد أوفى بهذه المهمة بينما كان **أوليس** ينجز رحلته الطويلة عائداً من حرب طروادة. وقد أطلق **منتور** اسمه على كل الأدلاّء والمعلمين. ولكن في الواقع، كانت أثينا إلهة الحكمة هي التي تقود في الخفاء طاقة نموذج **المنتور** البدئي.

كانت "الإلهة ذات العينين المشعتين" تحب **أوليس** وتهتم كثيراً بعودته إلى بيته سالماً معافى. وكانت تحمي أيضاً **تيليماك**. في بداية الأوديسة، خلال المشاهد الأولى في العالم الاعتيادي كانت قصة **تيليماك** تمر بفترة ركود. فقد اجتاح قصرَ أهله شبانٌ متعجرفون يرغبون بالزواج بوالدته. قررت أثينا حينها أن تحلّ العقدة التي وصلت إليها الأمور باتخاذها شكلاً إنسانياً. وهنا نجد وظيفة مهمة من وظائف المنتور، أي جعل القصة تتقدم.

في البداية تتخذ أثينا شكل المحارب **مينتيس**. وتجعل القصر يضج بالحركة بتحديها لخطاب **بينيلوبا** وترسل **تيليماك** للبحث عن أبيه (نداء المغامرة). يقبل **تيليماك** التحدي ولكن الخُطّاب يحاولون إقناعه بالعدول وهم يسخرون منه. إنه محبط لدرجة أنه يرغب بالتخلي (رفض النداء). ومرة أخرى تبدو الرواية مسدودة. تُطلقها أثينا من جديد متخذة حينها شكل **منتور**،

مربّي تيليماك. وهكذا تتوصل لبَثٍّ الشجاعة الضرورية فيه من أجل الانطلاق بعد أن استأجرت سفينة مع طاقمها. وهكذا، وبالرغم من أننا نطلق اسم منتور على المستشارين الحصيفين والأدلاء فإن من نتكلم عنه في الواقع هي الإلهة أثينا.

أثينا هي طاقة النموذج البدئي المركّزة. لو أنها ظهرت على ما هي عليه، فإن أقوى الأبطال سيصاب بقشعريرة. الآلهة يكلموننا عادة بواسطة أشخاص يملؤهم بشكل مؤقت روح ربّاني. إن المعلم الجيد أو المنتور الجيد يتحمس لعمله. والرائع في الأمر هو أن هذا الشعور يمكن نقله إلى التلاميذ أو إلى الجمهور.

الأسماء مينتيس (Mentes) ومنتور(Mentor) مثل الصفة ذهني (mental) مشتقة من كلمة مينوس (Menos) الإغريقية وتعني "الفكر". إنها كلمة مرنة بشكل رائع. ويمكن أن تعني أيضاً النية والقوة والغاية كما تعني الفكر والروح والذاكرة. منتورات القصص تؤثر على فكر البطل، توسع مجال وعيه أو توجه إرادته. وبالإضافة للهدايا المادية يحب المنتورات أيضاً تقوية الشجاعة الأخلاقية لدى البطل لمساعدته على مجابهة الاختبار بثقة. وتعني كلمة (Menos) أيضاً الشجاعة.

لكي نتحاشى الكليشيهات

يعرف المشاهدون جيداً النموذج البدئي للمنتور. فألوف القصص أظهرت لنا سلوك وموقف ووظائف الشيوخ الحكماء أكانوا رجالاً أم نساء. من السهل إذن الوقوع في شرك الكليشيهات والنماذج الجامدة مثل الجنيّات العرّابات الطيّبات أو السحرة ذوي اللحى البيضاء المعتمرين قبعات كبيرة على طريقة مرلان. من أجل محاربة هذا الإغراء والمحافظة على كتابة مبتكرة يفاجئ مضمونها القارئ، عليك أن تتحدّى النماذج البدئية. اجعلهم يمشون على رؤوسهم؛ اقلبهم كما تقلب القفاز؛ قرر الاستغناء عنهم لترى

ما سيحصل. إن غياب المنتور يخلق مواقف خاصة وشائقة بالنسبة للبطل، ولكن لا تنس أبداً أن النماذج البدئية موجودة وأن الجمهور يعرفها جيداً.

الاتجاهات الخاطئة

يَقبَل المشاهدون بشيء من طيبة الخاطر أن يخطئوا بخصوص منتور أو أية شخصية أخرى. فالواقع أن الحياة تخصص لنا بشكل دائم مفاجآت. إذ يتضح لنا أن العديد من الناس مختلفون تماماً عما توسّمناه فيهم خلال لقائنا بهم للمرة الأولى. يمكن أن يُستخدم قناع المنتور لخداع البطل ودفعه في طريق إجرامية. وهكذا فإن فلجين يجند فتياناً صغاراً ليجعل منهم نشالين في 'أوليفر تويست'. وفي أحيان أخرى، هذا القناع نفسه يستجر البطل في مغامرة خطرة ويشغِّله دون علمه لصالح الأشرار.

في 'أرابيسك' يقود شيخ حكيم زائف غريغوري بيك إلى مساعدة مجموعة جواسيس. يمكنكم الإيحاء للجمهور بأنهم أمام منتور تقليدي لطيف وخدوم ثم تكشفون أن الشخصية هي في الواقع شيء آخر. استخدموا توقعات وافتراضات الجمهور من أجل مفاجأته وخداعه بشكل أفضل.

الصراعات بين البطل والمنتور

تتحول العلاقة بين البطل والمنتور إلى شكل مأساوي عندما يكون البطل ناكراً للجميل أو ميالاً إلى العنف. إن شهرة هرقل كبطل لا يشق له غبار ليست شيئاً يحتاج إلى برهان. لكن لديه ميلاً مؤسفاً لإساءة معاملة المنتورات. فلم يكتفِ بأنه جرح شيرون بشكل مؤلم، بل تهجّم على أستاذه لينوس كاسراً جمجمته بأول قيثارة صنعها البشر على الإطلاق بسبب خيبة أمله من دروس الموسيقا التي تلقّاها.

أحياناً يتحول المنتور إلى شرير أو يخون البطل. فيلم 'العقوبة' يُظهِر لنا منتوراً طيباً من حيث الظاهر، جورج كينيدي، الذي يباغت الجميع بمهاجمة تلميذه البطل كلينت إيستوود محاولاً قتله. القزم ريجين في

الميثولوجيا الشمالية هو في البداية منتور لسيغورد (سيغفريد) قاتل التنانين. يقدم له العون لإصلاح سيفه ولكن بعد مقتل التنين أصبح ريجين مستعداً لخيانة سيغورد. ويتآمر على قتله والاحتفاظ بالكنز لنفسه.

يؤدي رومبلستيلسكين دور منتور في حكايات الجنيات. عندما يؤكد والد البطلة متبجحاً بأنّ لديها القدرة على تحويل القش إلى ذهب، يتيح رومبلستيلسكين للمرأة الشابة إنجاز هذا العمل. ولكن ثمن تدخله باهظ جداً إذ يطلب منها طفلها. تعلّمنا هذه القصص أن لا نثق ثقة تامة بجميع المنتورات. وأن من الأفضل والأصح التساؤل عن دوافعهم الحقيقية. إنها طريقة جيدة للتمييز ما بين الناصح الجيد والناصح المضلل.

أحياناً تخيّب المنتورات أمل الأبطال الذين أعجبوا بهم خلال تدربهم. في 'السيد سميث يذهب إلى واشنطن' يعلم جيمس ستيوارت أن منتوره ومثله الأعلى، السيناتور النبيل الذي يمثل دوره كلود رينز، لا يقل جبناً وخساسة عن باقي أعضاء الكونغرس.

وكما أنه يصعب على الأهل التخلي عن أولادهم، قد يحز في نفس المنتور اضطراره للتخلّي عن دوره. إن منتوراً يغالي في حمايته يؤدي بسهولة إلى وضع مأساوي. سفينغالي، الشخصية الرئيسة في رواية 'تريلبي'، يمثّل صورة كابوسية لمنتور متملك جداً تجاه تلميذه حتى إنه انتهى بأن قاده إلى الموت.

القصص المبنية حول شخصية المنتور

من وقت لآخر يمكن أن تبنى قصة بكاملها حول شخصية منتور. رواية وفيلم 'الوداع يا سيد شيبس' تحكي قصة التعليم الذي يقدمه السيد شيبس، لآلاف الأولاد بصفته منتورَ القصةِ وبطلها، كما أن لديه هو أيضاً مجموعة منتوراته الخاصة.

يلقي فيلم 'باريباروسا' نظرة حكيمة ومسلية على علاقة منتور مع تلميذه عبر القصة كلها. إن تعليم بطل ريفي، غاري بوزي، الذي دربه ويلي

نيلسون الخارج على القانون الأسطوري في الغرب يشغل قلب القصة. كان تأهيل الشاب كاملاً إلى درجة أنه في نهاية الفيلم كان مستعداً للحلول محل باربارووسا كبطل من الفلكلور المحلي أكثر حقيقة من الطبيعة.

المنتورات، أبطال متطورون

في الواقع، المنتورات هم أبطال اكتسبوا قدراً كافياً من الخبرة لتأهيل الآخرين. لقد عبروا طريق الأبطال مرة أو أكثر وجمّعوا فيها معلومات ومهارات تستحق أن تُنقَل. إن تطور خفايا وحيل التارو تبين تطور البطل إلى حين بلوغه مرحلة المنتور. يبدأ البطل على أنه مجنون، ثم يتقدم في كل مرحلة من المغامرة ويصبح المرة تلو المرة ساحراً، محارباً، رسولاً، غازياً، عاشقاً، لصاً، آمراً، ناسكاً إلخ... إلى أن يصبح كاهناً مؤهِّلاً[1]، مجترحاً الأعاجيب، أي إنه شخص اكتسب خبرته بعد أن نجا من كثير من متاعب الرحلة ويستطيع بدوره أن يصبح منتوراً ودليلاً للآخرين.

التأثير الحاسم

في الغالب، لا يكون التعليم والتدريب والاختبارات بالنسبة للبطل سوى مراحل عابرة في تطوره، كأنها أجزاء من كلٍّ أكثر أهمية. في العديد من القصص، الساحر العجوز أو الساحرة العجوز ينتهي بهما الأمر إلى نقل تأثيرهما إلى البطل. ولكن المسارعة في ظهور المنتور ضرورية من أجل تجاوز مرحلة الشك والخوف. يمكن لبعض المنتورات ألا تظهر إلا مرتين أو ثلاث في القصة. غليندا الساحرة الطيبة لا تظهر إلا ثلاث مرات في "ساحر أوز":

١- لتعطي لدوروتي الحذاء العقيقي وتدلها على الطريق الأصفر الذي عليها أن تسلكه.

٢- لتغطي بالثلج الأبيض والنقي نبات الخشخاش الذي يسبب النعاس.

---

(١) Hiérophante الكاهن الذي يؤهل التلاميذ والمريدين بتلقينهم أصول وأسرار الدين.

٣- لتحقيق أمنية دوروتي التي ترغب بالعودة إلى منزلها بفضل الخفِّ العقيقي السحري.

في الحالات الثلاث، تعيد الساحرة الطيبة إطلاق القصة بتقديمها المساعدة والنصح والأشياء السحرية.

يظهر المنتورات بكثرة وتنوع مذهلين لأنهم مفيدون جداً للمؤلف. إنهم يبينون أننا في الواقع جميعاً بحاجة لتعلّم الحياة من شخص ما أو شيء ما. وإن طاقة هذا النموذج البدئي، أكانت متجسدة في شخص أم في تقليد أم في قانون شرف، موجودة تقريباً في كل القصص لمواصلة دفع القصة إلى الأمام بواسطة الهدايا والتشجيع والنصائح والحكمة.

ساحر أوز

دوروتي، مثلها كمثل العديد من الأبطال، تلتقي منتورات من كافة الأصناف وتتعلم عملياً شيئاً ما من كل منهم. بعبارة أخرى، كل من تتعلم منهم شيئاً ما هم، بشكل أو بآخر، منتورات.

يذكّرها الأستاذ مارفيل أنها محبوبة ويُطلقها في بحثها الرمزي عن "مسكنها"، وهذه الكلمة تعني أكثر بكثير من مزرعة في كنساس. في الواقع ينبغي على دوروتي أن تتعلم كيف تتآلف مع ذاتها. إن عودتها إلى عائلتها لمجابهة مشاكلها تشكل خطوة في هذا الاتجاه.

ولكن الإعصار يقذف بدوروتي في أوز حيث تلتقي غليندا، الساحرة الطيبة، منتوراً جديداً لمكان جديد. تشرح لها غليندا قوانين أوز وتعطيها الخف السحري وترشدها نحو طريق الآجر الأصفر، طريق الأبطال الذهبي. وتقدم لدوروتي نموذجاً إيجابياً لدور أنثوي يعوّضها عن تأثيرات الساحرة الشريرة السلبية.

خلال رحلتها على الطريق، تتعرف دوروتي على ثلاث شخصيات سحرية: فزّاعة ورجل صفيح وأسد يتكلم. وكحلفاء ومنتورات، يعلمها كلٌّ

بدوره الذكاء والعاطفة والشجاعة. إنهم يمثّلون مكونات مختلفة للطاقة الذكورية التي ينبغي عليها التمتع بها لبناء شخصيتها الخاصة.

الساحر نفسه منتور يوجه إليها نداءَ مغامرة جديداً عندما يعهد إليها بالمهمة المستحيلة بإعادة عصا مكنسة الساحرة. وهكذا يتحدى دوروتي في مجابهةِ أكبرِ خوفٍ لديها: طاقة الساحرة الأنثوية المعادية.

الكلب الصغير توتو أيضاً منتور على طريقته الخاصة. بما أنه يتصرف بحسب غريزته، فإنه يمثل الحدس إذ يقودها إلى اعماق مغامرتها من أجل أن يخرجها منها في النهاية.

بالنسبة للكاتب، يقدم نموذج المنتور البدئي إمكانات متعددة. لا يكتفي بإعطاء الدفع الذي يعيد انطلاق العمل. إنه يحرّض البطل ويزوده من أجل الرحلة. ولكنه يُضيف أيضاً شيئاً من الفكاهة أو، على العكس، علاقة مأساوية. بعض القصص ليست بحاجة لشخصية خاصة تضطلع بشكل حصري بوظائف هذا النموذج البدئي. ولكنها تكون حينذاك شخصية أخرى أو قوة تلبس مؤقتاً قناع المنتور.

عندما يستعصي النص على الكاتب، يُنصح بالبحث عن مساعدة منتور، كما يفعل الأبطال. عليه استشارة أساتذة في فن الكتابة أو استقاء إلهامه من مؤلفات الكتّاب الكبار إلاّ إذا مضى إلى منبع كل إلهام، الأنا، مسكن ربّات الوحي. أفضل نصيحة من المنتور ستكون ولا شك: تنفّس، ثابر، إنك تتدبر أمورك جيداً، إنك تمتلك في يدك كل ما يلزم للسيطرة على الموقف.

ولا ينبغي على الكتّاب أن ينسوا نهائياً أنهم منتوراتٌ قرّائهم، شامانات يجلبون من رحلاتهم في عوالم أخرى قصصاً لإراحة شعبهم. قصصهم تغنينا. الكتّاب مثل الشامانات والمنتورات يبدعون صوراً مَجازية تقود الناس في حياتهم. إنها هدية لا تقدر بثمن يتلقاها القارئ، ومسؤولية كبيرة تقع على عاتق الكاتب.

أخيراً، إن طاقة النموذج البدئي هي التي تساعد البطل على التغلب على خوفه وتدفعه في بداية المغامرة نحو المرحلة المقبلة من الرحلة، أي العتبة الأولى.

تدريبات

١- من هو المنتور في: علاقات مميتة؟ امرأة ناعمة؟ صمت الحملان؟

٢- هل هناك في قصتك منتور حقيقي؟ هل تلبس شخصيات أخرى قناع المنتور في بعض لحظات القصة؟

٣- إذا أضفت شخصية منتور إلى قصتك هل ستغدو أكثر غنى؟

٤- أية وظائف للمنتور موجودة أو يمكن تطويرها في قصتك؟ هل يحتاج بطلك إلى منتور؟

٥- هل لدى بطلك قانون أخلاقي أو نموذج سلوكي؟ هل لديه وعي وكيف يظهر هذا الوعي؟

٦- "البحث عن التابوت المفقود"، "إنديانا جونز ومعبد القبة" يرسمان صورة بطل ليس لديه منتور ظاهر. يتم تعليمه عن طريق الأشخاص المختلفين الذين يلتقي بهم في طريقه. الفيلم الثالث من السلسلة "إنديانا جونز والحملة الصليبية الأخيرة" يضيف شخصية جديدة، شخصية والد إندي ويمثلها شون كونري. هل هو منتور؟ هل جميع الأهل منتورات؟ وأهلك؟ ما هو موقف البطل، في قصتك، تجاه طاقة المنتور؟

المرحلة الخامسة: اجتياز العتبة الأولى

"ما عليك سوى اتباع طريق الآجر الأصفر"

"ساحر أوز" سيناريو لنويل لانغلي،

فلورنس ريبرسون، إدغار آلن وولف

يقف البطل على عتبة المغامرة: العالم الفائق في الفصل الثاني. لقد سمع النداء وعبّر عن شكوكه ومخاوفه ثم بدّدها. انتهت التحضيرات، ولكن بقي عليه اجتياز الخطوة والقيام بالعمل الأكثر حسماً في الفصل الأول: اجتياز العتبة الأولى هو عمل إرادي ينخرط فيه البطل بالكامل في المغامرة.

أصبحت صفوف مغامري الحياة أكثر تخلخلاً. البعض منا تخلّوا ولكن البعض الآخر مصممون على اجتياز العتبة والانطلاق الحقيقي في المغامرة. مشاكل قبيلتنا ميؤوس منها وهذا واضح للجميع. ينبغي فعل شيء ما، الآن. نقفز خارج القرية، تاركين خلفنا ما هو مألوف بالنسبة لنا. ولكنك أيها المغامر بينما تبتعد ستشعر بتمزيق الخيوط غير المرئية التي تربطك بأولئك الذين تحبهم. الانفصال مؤلم، القطيعة مؤلمة ولكنك تستنشق دفعة كبيرة من الهواء وتغوص في مهاوي المجهول.

ندخل إلى أرض مجهولة غريبة، عالم في قلب العوالم، منطقة مرور أحياناً مقفرة وأحياناً أخرى تضج بالحركة. تشعر بوجود كائنات أخرى، قوى أخرى ذات مخالب أو أشواك مسنونة تحرس الطريق إلى الكنز الذي تسعى إليه. مع ذلك لم يعد التقهقر وارداً. إننا نفهم ذلك جميعاً، لقد بدأتْ المغامرة وليكن ما يكون.

الاقتراب من العتبة

نادراً ما تكفي نصائح وهدايا المنتورات وحدها لجعل البطل يقرر الانطلاق في المغامرة. غالباً يأتي الالتزام النهائي من قوة خارجية تغيّر مجرى أو شدة القصة. نجد حينها ما اشتهر باسم العقدة، التي تمثّل نقطة انقطاع، تتميز بها بنية الأفلام التقليدية ذات الفصول الثلاثة. شرير يقتل أو يجرح أو يهدد أو يختطف أحد أقرباء البطل، الطقس السيء يجبر المركب على العودة إلى المرفأ أو أحياناً يُجبر البطل على إنهاء مهمته قبل موعد محدد. يكتشف أنه أمام خيار صعب أو، الأسوأ من ذلك، أنه لم يعد لديه أي خيار آخر. بعض الأبطال يبدؤون مغامرتهم عنوة أو يُقذفون إلى الجانب الآخر من العتبة فلا يعود لديهم أي خيار سوى المضي قُدُماً. في فيلم "ثيلما ولويز"، تقع لويز تحت تأثير غضب مفاجئ وتطلق النار على الرجل الذي يعتدي على ثِيلما. هذه الجريمة تجبر المرأتين على اجتياز العتبة الأولى والدخول في عالم جديد، عالم الهروب أمام حرّاس القانون.

يقدم لنا فيلم هتشكوك "شمال، شمال غرب" مثالاً آخر عن هذا النمط من الأحداث المستقلة عن إرادة البطل. رجل دعاية، روجر ثورنهيل اعتُقِد خطأً أنه عميل سري، يحاول طيلة الفصل الأول تحاشي النداء. حصلت جريمة قتل أجبرته بشكل نهائي على الشروع في الرحلة. لقد قُتِلَ الرجل الذي يستجوبه في مكاتب منظمة الأمم المتحدة بطريقة جعلت جميع الشهود يعتقدون أن ثورنهيل هو المذنب. منذ هذه اللحظة أصبح رجلاً هارياً يحاول الإفلات من الشرطة ومن العملاء الأعداء الذين يطلبون رأسه. جريمة القتل هي الحدث الخارجي الذي جعل القصة تجتاز العتبة الأولى وأدخلها في العالم الفائق حيث الرهانات مرتفعة.

يمكن لأحداث داخلية أن تعطي الشرارة الأولى لاجتياز العتبة. يصل الأبطال إلى لحظة حاسمة تكون فيها روحهم مهددة وعليهم حينها اتخاذ القرار. هل سأتابع الحياة كالعادة؟ أم سأخاطر بكل شيء في محاولتي للتطور

والتغير؟ في "أناس عاديون"، انهيار حياة البطل الشاب كونراد هو الذي يقوده تدريجياً، بالرغم من مخاوفه، إلى اتخاذ القرار بمراجعة معالج نفساني للتكلم عن الصدمة التي تَسبّبَ بها موت شقيقه. غالباً ما تجتمع أسباب خارجية وقرارات شخصية فتؤدي إلى تسريع انتقال القصة نحو الفصل الثاني. في "شرطي بيفرلي هيلز"، يشاهد أكسيل فولي القتلة يقومون بإعدام صديق طفولته بشكل وحشي. حينها يضع نصب عينيه هدف إيجاد الرجل الذي استأجرهم. مع ذلك سوف يتردد قبل التغلب على مقاومة بيئته والانخراط بشكل كامل في المغامرة. وخلال مشهد قصير يعزله رئيسه فيه عن القضية، نراه يتخذ القرار في داخله بتجاهل التحذير والدخول في العالم الفائق مهما كلّف الأمر.

حرّاس العتبة

عند الاقتراب من العتبة، سوف تلتقون على الأرجح بكائنات تحاول سد الطريق عليكم. إنهم حرّاس العتبة، نموذج بدئي قوي ومفيد. يمكن أن يبرزوا لسدّ الطريق واختبار البطل في أية لحظة من القصة. ولكنهم اعتادوا التجمع قرب الأبواب والحواجز والممرات الأخرى في العتبات التي ينبغي عليكم اجتيازها. نقيب الشرطة في مدينة ديترويت الذي يحظّر بشكل قطعي على أكسيل فولي المشاركة في التحقيق حول جريمة القتل هو مثال عن مثل هذا النوع من الشخصيات.

يشكل حرّاس العتبة جزءاً من تدريب كافة الأبطال. في الميثولوجيا الإغريقية، سِربير، الكلب الضخم ذو الرؤوس الثلاثة، يحرس مدخل الجحيم. ما اضطر الكثير من الأبطال إلى شقّ طريقهم باذلين كل جهدهم لتحاشي فكيه بكل انتباه وحرص. كارون، المُعبِّر الكئيب الذي ينقل أرواح الموتى عبر نهر ستيكس هو حارس عتبة آخر ينبغي تهدئته بهدية.

في هذه اللحظة من القصة، ينبغي على الأبطال تصور كيف يتحاشون الحراس او يمرون بالرغم منهم. غالباً لا يكون تهديدهم سوى وَهْمٍ ويقوم

حينها الحل على تجاهلهم أو على محاولة الاجتياز دون فقد الأمل. وهناك حرّاس عتبة آخرون ينبغي امتصاصهم أو أن تردّ طاقتهم المعادية ضدهم. الهامّ في الأمر أن نفهم أن ما يبدو للوهلة الأولى على أنه عائق يمكنه في نهاية الأمر المساعدة في اجتياز العتبة. حرّاس العتبة الذين يبدون كأعداء في الظاهر، يمكن لهم التحول إلى حلفاء ذوي قيمة عالية.

أحياناً لا يبتغي حرّاس العتبة الأولى سوى إثبات وجودهم. إنهم يشغلون مركزاً صعباً ومن غير اللائق سياسياً اجتياز أراضيهم دون الإقرار بسلطتهم وبالدور الهام المسند إليهم. هذا يشبه نوعاً ما إعطاء بخشيش للبواب أو لعاملة السينما.

العبور

أحياناً تعني هذه المرحلة التي وصلنا إليها الحدودَ بين العالمين. وعلينا التصرف بما يمليه علينا حدسنا والقفز في المجهول وإلاّ فإن المغامرة لن تبدأ بشكل حقيقي. هناك عدد لا يحصى من الأفلام التي تحدد هذه الحدود بين عالمين بحواجز مادية مثل الأبواب والسياجات والأقواس والجسور والصحارى والوديان والجروف والمحيطات أو الأنهار. في أفلام الغرب، غالباً ما تكون العتبات محددة بأنهار أو حدود ينبغي اجتيازها. في نهاية الفصل الأول من "غونغا دين" اضطر الأبطال إلى القفز من فوق جرف عالٍ للفرار من عصابة شكلّها أعضاء في طائفة همجية متطرفة. هذه القفزة ترميهم في المجهول وتجعلهم يجتازون عتبة ترمز إلى إرادتهم في استكشاف عالم الفصل الثاني الفائق معاً.

في أوائل عهد السينما، كان يشار إلى الانتقال بين الفصل الأول والفصل الثاني غالباً بإضعاف الإضاءة لفترة وجيزة. إظلام مؤقت للشاشة يشير إلى مرور الزمن أو الانتقال المكاني. كانت تلك اللحظة تقابل إسدال الستارة الذي يسمح في المسرح للفنيين بتغيير الديكورات وخلق مكان جديد.

في يومنا هذا، ينتقل بعض المؤلفين بشكل مفاجئ من الفصل الأول إلى الفصل الثاني. وهذا لا يمنع الجمهور من أن يعيش تغيّراً واضحاً في الطاقة في لحظة عبور العتبة. قد تشير أغنية أو موسيقا أو تناقض بصري قوي بمهارة إلى الانتقال، أو يمكن أيضاً لإيقاع القصة أن يتسارع. إن الدخول إلى أرض جديدة أو ضمن بنية مجهولة يشير أيضاً إلى تغير في العالم، في "أ ليغ أوف نير أون" يتم العبور عندما تدخل النساء إلى ملعب كرة القاعدة (بيسبول) الوطني. التناقض مع الملاعب الريفية حيث كن يلعبن حتى ذلك الوقت تناقض واضح.

يمكن أن ينحصر الاجتياز الحقيقي للعتبة في لحظة معينة أو أن يمتّد على فترة طويلة خلال القصة. في "لورنس العرب"، تم التعبير عن هذه المرحلة الانتقالية بمشهد طويل يصف التجارب التي عاشها ت. إ. لورنس عند اجتياز سندان الشمس وهي مساحة صحراوية خادعة.

يتطلب العبور بعض الشجاعة من قبل البطل. إنه أشبه بمجنون لعبة التارو: يضع قدماً فوق الهاوية، تماماً قبل السقوط الحر في المجهول.

هذه الشجاعة الاستثنائية تدعى "قفزة الإيمان" أي إنها فعل لا رجعة عنه. يمكن مقارنتها بالقفزة التي نقوم بها من طائرة. ليس هناك عودة ممكنة. تتم القفزة بناء على الإيمان والثقة بأننا سنهبط على الأرض سليمين معافين بشكل أو بآخر.

سقوط عنيف

لا يهبط الأبطال دائماً بشكل هادئ. يمكن أن يتحطموا في العالم الآخر بالمعنى الحرفي أو المجازي. فقد تتحول قفزة الإيمان إلى أزمة إيمانية حين تتحطم الأوهام الرومانسية حول العالم الفائق عند أول احتكاك معه. حينذاك ينهض البطل الجريح ويتساءل: أهذا كل شيء؟

يمكن أن يكون العبور إلى العالم الفائق مُنهكاً أو مُحبطاً أو مُضللاً.

قوة طبيعية هائلة تقذف بدوروثي عبر العتبة الأولى. تحاول العودة إلى المنزل إلا أن إعصاراً يحرفها نحو عالم فائق حيث ستتعلم ما تعنيه حقاً كلمة "مسكن"[1]. نسبة دوروثي العائلية "غال" (Gale)[2] أي إن هناك تلاعباً بالكلمات يربطها بالعاصفة. في اللغة الرمزية، إن حالاتها النفسية هي التي تسببت بهذا الانقلاب. وفكرتها القديمة عن المنزل "المسكن" حطمها الإعصار وقذف بها إلى أرض مجهولة ملائمة لبناء شخصية جديدة.

وبينما كانت دوروثي تجتاز المنطقة الانتقالية، رأت شخصيات مألوفة ولكن في ظروف غير متوقعة: البقر يطير، رجال يجذّفون في مركب في كبد السماء وتحولت الآنسة غولش على دراجتها إلى الجنية الشريرة. لم تعد دوروثي تقدر على الاعتماد الآن على أيٍّ كان ما عدا توتو وغريزتها الخاصة.

يهبط المنزل ويتحطم على الأرض وتطفو دوروثي حينذاك في عالم مختلف إلى درجة مذهلة عن عالم كنساس، عالم يسكنه رجال ونساء قصار القامة من حكايات الجنيات. وهناك منتور، في شخصية غليندا، يظهر بشكل سحري في فقاعة شفافة تهوّم في الجو. تبدأ غليندا بتعليم دوروثي العادات الغريبة الخاصة بالأرض الجديدة، وتلاحظ أن سقوط منزل دوروثي قتل جنية شريرة. لقد اضطربت شخصية دوروثي القديمة وانقلبت بسبب التشكك في ما كان يمثّل بالنسبة لها المسكن العائلي.

تقدم لها غليندا هدية منتور: الخف العقيقي. وتعطيها أيضاً تعليمات جديدة من أجل بحثها. فلكي تعود دوروثي إلى مسكنها، ينبغي عليها أولاً مقابلة الساحر. أي الدخول من جديد في اتصال مع أناها الأعلى. تدلها غليندا على طريق الآجر

---

(١) لا بد من الإشارة هنا إلى قيمة هذه الكلمة من الناحية العاطفية: السكن والسكينة والألفة العائلية. لهذا ينبغي تمييزها عن كلمة منزل أو بيت.

(٢) تعني الكلمة في الإنكليزية: ريح عاتية

الأصفر وتجعلها تمر من عتبة جديدة. تخبرها أن عليها لتخاذ أصدقاء ومجابهة الأشرار والخضوع، قبل بلوغ هدفها النهائي، للعديد من الاختبارات.

العتبة الأولى هي المنعطف النهائي للجزء الأول. فبعده تبدأ المغامرة بشكل حقيقي في نهاية الفصل الأول. وبحسب تشبيه اختصت به دار ديزني، يمكن تشبيه القصة برحلة في الطائرة. يمثل حينذاك الفصل الأول الصعود إلى الطائرة والتزود بالوقود والتقدم البطيء على المدرج. عندما تغارد العجلات الأرض وتطير الطائرة، نجتاز العتبة الأولى. فإذا كنتم لم تقوموا بأية رحلة في الطائرة من قبل، تلزمكم فترة وجيزة لتعتادوا على فكرة أنكم معلقون في الجو. سوف نصِف عملية التكيّف هذه في المرحلة التالية من رحلة البطل: الاختبارات والحلفاء والأعداء.

تدريبات

١- أين تقع العتبة الأولى في: محتالو المدينة؟ رجل المطر؟ الرقص مع الذئاب؟ كيف يمكن للمشاهدين معرفة أننا قد عبرنا من عالم لآخر؟ بأية طريقة تبدو فيها طاقة القصة مختلفة؟

٢- هل يرغب بطلك، أم لا، في الانطلاق في مغامرته وبأي شكل يؤثر هذا على اجتياز العتبة؟

٣- هل هناك حراس على العتبة؟ وكيف يجعلون قفزة إيمان البطل أكثر صعوبة؟

٤- كيف يتعامل البطل مع حرّاس العتبة؟ ماذا يتعلم عند اجتيازه العتبة؟

٥- ما هي العتبات التي صادفتك في حياتك؟ كيف شعرت بها في تلك الفترة؟ هل كنت مدركاً أنك تجتاز عتبة عالم فائق؟

٦- عند اجتياز العتبة، ما هي الخيارات التي يتخلى عنها البطل؟ هذه الإمكانات غير المستكشفة، هل ستأتي لمراودة البطل من جديد فيما بعد؟

المرحلة السادسة: الاختبارات والحلفاء والأعداء

"اسمع، لديك ثلاثة أو أربعة أصدقاء جيدون إنها أكبر قوة ممكنة، لماذا إذن شكّلت لنفسك قبيلة؟"

البنادق الفتيّة، سيناريو جون فوسكو

يدخل الآن البطل في العالم الفائق الغامض والمثير الذي يصفه جوزيف كامبل بأنه: "ديكور حلم تملؤه أشكال مُلتَبسة ومرنة بشكل غريب، حيث ينبغي على البطل النجاة من سلسلة من الاختبارات". إنها تجربة جديدة وأحياناً مرعبة. ومهما كان مستوى البطل الثقافي وعدد المدارس التي ارتادها، يكون البطل عبارة عن غُرٍّ مستجدٍّ في هذا العالم الجديد.

> *ندخل، نحن مغامري الحياة، في حالة صدمة. هذا العالم الجديد ليس له أية علاقة بالعالم الذي عرفناه منذ البداية. ليس فقط البلد والسكان مختلفين، ولكن أيضاً قوانين هذا المكان في منتهى الغرابة. الأشياء هنا ليس لها نفس الأهمية كما هي الحال عندنا، وعلينا تعلم الكثير حول العملة المحلية والعادات والتقاليد واللغة. تباغتك كائنات غريبة! يلزمك شيء من سرعة البديهة! لا تأكل من هذا، ربما كان سمّاً!*
>
> *وبعد أن تكون الرحلة قد أنهكتنا عبر المنطقة التي هجرتها الشمس، لا يعود لدينا لا الوقت ولا الطاقة. إذن لنتذكّر أن شعبنا الذي بقي هناك يعتمد علينا. كفى هدراً للوقت! لنركّز انتباهنا على الهدف. ينبغي علينا المضي إلى حيث يوجد الغذاء والطرائد*

والمعلومات. هناك سوف توضع مهارتنا على محك الاختبار وسنقوم بخطوة إضافية نحو ما نسعى إليه.

التناقض

ينبغي أن يُدهش المشاهدون مباشرة بالتناقض بين العالم الفائق والعالم الاعتيادي. فكّروا بالنظرة الأولى التي يلقيها إيدي مورفي على العالم الفائق في "شرطي بيفرلي هيلز" المختلف جداً عن عالمه الاعتيادي في ديترويت. حتى لو لم يتحرك البطل من المكان الذي هو فيه طيلة القصة، فإن هناك تغيرات وتحركات ستطرأ بحسب المجالات الانفعالية الجديدة التي يستكشفها. إن عالَماً فائقاً، حتى ولو كان رمزياً، يقدم إحساسات وإيقاعات وأولويات وقيماً وقواعد مختلفة في مجملها. في "والد العروس" أو "احزر من جاء للعشاء"، بالرغم من أنّ ليس هناك عتبة مادية، يبقى العبور إلى العالم الفائق بقوانينه الجديدة واضحاً جداً.

تغوص غواصة في اعماق المحيط، يغادر قطار محطة سان لويس، يختفي صاروخ في الجو، كلها حالات تجعل قواعد النجاة والبقاء على قيد الحياة مختلفة بشكل كامل. يغدو كل شيء أكثر عرضة للخطر، والأخطاء تكلّف أغلى بكثير.

الاختبارات

هذه الفترة من المُلاءَمة مع العالم الفائق لها وظيفة أساسية وهي أن تجعل البطل يمرّ بعدد من الاختبارات. يستخدم الرواة هذه المرحلة لاختبار البطل بغية تحضيره للاختبارات الكبرى التي تنتظره.

يوضّح جوزيف كامبل هذه المرحلة بمثال بسيشيه إذ ينبغي على البطلة الخضوع لسلسة من الاختبارات الشبيهة بحكايات الجنيات، قبل استعادة حبها الضائع المفقود كيوبيد (إيروس عند الإغريق). لقد قام روبيرت آ. جونسون بتحليل هذه الحكاية بشكل جيد في كتابه حول علم النفس النسائي (هِيَ). تغار

فينوس، والدة كيوبيد، من بسيشيه فتفرض عليها ثلاث مهمات مستحيلة كلها. ولكن بسيشيه، بمساعدة كل أولئك الذين كانت طيبة معهم في طريقها، نجحت في أدائها بشكل جيد.

غالباً ما تكون الاختبارات في بداية الفصل الثاني عبارة عن عوائق صعبة ولكن ليس فيها تلك الشدة الحيوية المميِّزة للأحداث التي ستليها. فإذا ما شبّهنا المغامرة بتجربة طالب، فإن الفصل الأول سيكون مجموعة امتحانات القبول في الجامعة، ومرحلة اختبارات الفصل الثاني مجموعة من الأسئلة السريعة المخصصة لشحذ كفاءته في الميادين النوعية وتحضيره لامتحانات أكثر أهمية في نهاية العام.

يرافق العديد من المنتورات بطلهم إلى تلك النقطة في المغامرة ويتابعون تأهيله للمراحل المقبلة. حينها تمثل الاختبارات امتداداً لتدريب المنتور.

تندرج بعض الاختبارات ضمن هيكيلية أو مشهد العالم الفائق. يخضع هذا العالم عادة إلى سلطة شرير أو ظِلّ يحيطانه بالأفخاخ والحواجز ومراكز المراقبة. غالباً ما يقع الأبطال في هذه الأفخاخ أو يطلقون صرخات النجدة. إن إحباط هذه العوائق يشكل جزءاً من اجتياز الاختبارات.

الحلفاء والأعداء

خلال هذه المرحلة، يتخذ البطل حلفاء وأعداء. سوف يحتاج بالطبع لفترة تكيّف من أجل الحكم على الناس وإدراك لمن يستطيع أن يولي الثقة. من سيكون له دعماً خاصاً وممن يجب عليه الحذر. تشكّل قدرة البطل على الحكم السديد على طبائع الآخرين جزءاً من الاختبارات التي عليه المرور بها.

الحلفاء

يمر الأبطال بفترة اختبارات باحثين عن معلومات ولكنهم يخرجون منها أيضاً بأصدقاء جدد أو حلفاء. في فيلم "شين" الشراكة الهشة بين قاطع

الطريق المسلح ألان لاد والمزارع فان هيكلين تتعقد خلال مشاجرة في أحد البارات. لقد كونت المشاركة في هذا الاختبار صداقة حقيقية بينهما. في 'الرقص مع الذئاب' عندما يجتاز جون دُنبار العتبة ويعبر حدود العالم الفائق يرتبط تدريجياً مع كيكينغ بير (غراهلم غرين) وذئب يسميه تو سوكس.

الشركاء

أبطال أفلام الغرب لديهم دائماً شريك من أمد بعيد يساعدهم ويشرف عليهم في مغامرتهم. إننا نعرف جميعاً هذا النوع من الثنائيات. الجوال الوحيد وتونتو، زورو وخادمه برناردو، كيد سيسكو وبانشو. هؤلاء موجودون أيضاً في الميثولوجيا والأدب: شرلوك هولمز ودكتور واتسون، دون كيشوت وسانشو بانسا، الأمير هال وفالستاف أو البطل السومري جيلغامش ورفيقه الجامح إنكيدو.

ليس من شأن هؤلاء الرفقاء القريبين من البطل تقديم المساعدة الدائمة له، ولكنهم يخلقون أحياناً ارتياحاً هزلياً. الرفقاء الهزليون الذين يمثل أدوارهم ممثلون من نوع والتر برينان Walter Brennan، غابي هيز Gabby Hays، فوزي نايت Fuzzy Knight، وسليم بيكنز Slim Pickens يضيفون لمسة دعابة يفتقر إليها تماماً الأبطال الجديون والأقوياء الذين يرافقونهم. مثل تلك الشخصيات تجتاز بحرية الحدود بين المنتور والألْعُبان إذ أنهم يساعدون حينها البطل من حيث أن تصرفاتهم تعبّر عن ضميره، اللهم إلاّ إذا استرسلوا في المتاهات الهزلية متسببين ببعض الخلافات.

الفِرَق

يحدث أحياناً أن يتشكل فريق خلال فترة الاختبار. تَعرِض لنا العديد من القصص أبطالاً يدعمهم فريق من الشخصيات الموهوبة بكفاءات ومزايا خاصة. تتضمّن المراحل الأولى في الفصل الثاني حينذاك انتقاء الفريق وتهيئة الوقت الكافي له لتحضير الخطط والقيام بالعملية الصعبة. وهذا

ما ترينا إياه أفلام المغامرات عن الحرب العالمية الثانية مثل "الدزينة القذرة" و"الهروب الكبير". خلال هذه المرحلة ينبغي على بعض الأبطال مجابهة خصوم من أجل الاحتفاظ بقيادة الفريق؛ وكذلك نكتشف قدرات وثغرات كل عضو من أعضاء الفريق.

في قصة غرامية، ستكون هذه المرحلة فرصة للموعد الأول أو لتجربة مشتركة تبدأ بها العلاقة مثل مباراة التنس بين ديان كيتون وودي ألان في "آني هول".

الأعداء

منذ هذه اللحظة، تبرز أيضاً العداوات المريرة التي يسببها البطل. ويمكن أن يتم فيها لقاء الأعداء مع الظل أو خدّامه. كما يمكن لظهور البطل في العالم الفائق أن ينذر الظل مُطلِقاً بذلك سلسلة من الأحداث المهددة. في مقطع المطعم في "حرب النجوم"، نشهد ولادة صراع مع الشرير جابا ذا هات يصل إلى ذروته في الإمبراطورية ترد الهجوم.

يشكّل الأشرار أو الخصوم ومرؤوسوهم جزءاً من الأعداء. ويمكن أن يؤدي بعضُ الأعداء وظائفَ نماذج بدئية أخرى: الظل، الأُلْعُبان، حارس العتبة وأحياناً الرسول.

المُنافِس

المنافس عدو من نوع خاص. إنه يزاحم البطل في الحب والرياضة والأعمال أو في أي مشروع آخر. ليس من شأن المنافس قتل البطل ولكن فقط مغالبته والانتصار عليه. في فيلم "آخر الموهيكان"، الميجور دنكان هيوارد هو منافس البطل ناتانايل بو لأن الإثنين يتقربان إلى المرأة ذاتها، كورا مونرو. حبكة "شهر العسل في فيغاس" تدور حول منافسة شبيهة بين البطل التس نيكولاس كيج وخصمه اللاعب جيمس كان.

القواعد الجديدة

ينبغي على البطل وجمهوره تعلم قواعد العالم الفائق بسرعة.

حال دخول دوروثي في عالم أوز تبلبلت بسؤال غليندا الطيبة التي سألتها: 'هل أنت ساحرة طيبة أم ساحرة شريرة؟' في عالم دوروثي العادي في كنساس ليس هناك سوى ساحرات شريرات. ولكن في عالم أوز الفائق يمكن للساحرات أن يكنّ طيبات وحينها يطرن ضمن فقاعات وردية بدلاً من ركوب عصي المكانس. وهكذا يُختبَر البطل فيما يخص سرعة إمكانات التكيف لديه مع قواعد العالم الفائق الجديدة. وفي ما يلي اختبار آخر.

في هذه اللحظة من السيناريو، يمكن أن يفرض فيلم رعاة البقر بعض الشروط على الناس الذين يأتون إلى مدينة أو يدخلون حانة. في 'اللا متسامح'، المسدسات ممنوعة في منطقة الشريف. وقد يتسبب مثل هذا الحظر بإدخال البطل في نزاعات. يمكن لبطل أن يدخل حانة ليكتشف أن المدينة منقسمة إلى مجموعتين: مربّي الماشية ضد المزارعين؛ عائلة إيارب ضد عائلة كلانتون. صيّادي الجوائز ضد الشريف وهكذا دواليك. مشهد المطعم في 'حرب النجوم' هو عبارة عن نسخ عن حانات الغرب، المكان الذي يحصل فيه التعارف ويتحدى الممثلون أحدهم الآخر أو يتصادقون ويتعلمون قوانين البلد.

مصادر المياه

لماذا، في هذه النقطة من الحكاية، يذهب الكثير من الأبطال إلى البارات أو الحانات. الإجابة هي في صورة الصيد المجازية. عند مغادرة عالم القرية الاعتيادي، يتجه الصيادون نحو مصدر مياه ليجدوا فيه الطرائد. تتبع الحيوانات الصيادة الآثار الموحلة التي تركتها الطرائد الواردة إلى الماء. مصدر الماء مكان طبيعي للتجمع. إذن هو مكان جيد لمراقبة وإيجاد المؤشرات والدلائل. وليس من قبيل المصادفة أن الأنكلوسكسونيين يسمون البارات والحانات في المنطقة 'مصادر المياه المحلية'.

عندما يكون اجتياز العتبة الأولى طويلاً ومنعزلاً ودون كحول، تغدو البارات الأماكن المناسبة تماماً لتجميع الأقاويل والإصغاء إليها. إنها تتيح لنا أيضاً مراقبة الناس الذين يخضعون للضغوط إذ أن الطبائع الحقيقية تظهر للعيان في مثل تلك اللحظات. الطريقة التي يتصرف بها شين خلال مشاجرة في البار تقنع مزارعاً بأن يصبح حليفه في المجابهة مع مربي الماشية المهذّبين. في المجابهات التي حصلت في البار المليء بالدخان في 'حرب النجوم' يلمح لوك سكايووكر بريق السلطة الروحية لـ أوبي–وان كينوبي ويدرك مبدأ هان سولو 'ابحث عن الرقم واحد'. البار هو دائماً نسخة مصغّرة عن العالم الفائق وممر إلزامي للجميع، مثل الحانة في 'حياة وأوقات القاضي روي بين'. أما المسرحية التي اقتبس منها فيلم كازابلانكا فعنوانها 'يأتي الجميع إلى حانة ريك'.

في البارات تحصل دائماً أمور كثيرة. فالموسيقا والمغازلة والقمار تجد أيضاً لها مكاناً فيها. هذه اللحظة في القصة، أكانت في بار أم في مكان آخر، مناسبة بشكل جيد لإدراج مقطع موسيقي يعبّر عن جو العالم لفائق. ويتيح المشهد في نادٍ ليلي إضفاء نكهة عاطفية، مثل أغنية جيسيكا رابيت المثيرة: « Who framed Roger Rabbit ? »[1]. يمكن للموسيقا أيضاً أن تعبّر عن ازدواجية العالم الفائق. في كازابلانكا، يتم التعبير بشكل مؤثر عن التناقض بما يشبه المبارزة الموسيقية بين النشيد الوطني الفرنسي الحماسي (لا مارسييز) يغنيه وطنيون فرنسيون والنشيد الألماني (دوتشلاند أوبر أليس) العنيف يغنيه نازيون.

غالباً تكون الحانات أو ما يعادلها مسرحاً لمغامرات غرامية أو رومانسية أو داعرة. يمكن للبطل في البار أن يجري حديثاً للحصول على معلومات، وبالمناسبة الحصول على حليف أو حبيب.

تتماشى الألعاب والحانات تماماً أحدها مع الآخر. الميسر هو التسلية الطبيعية في مرحلة الاختبار. يستشير الأبطال العرافين لمعرفة ما إذا كان

---

(١) من فيلم بنفس العنوان وهو خليط بين الكرتون والمشاهد الإنسانية الواقعية.

الحظ سيكون معهم. يريدون استقراء عجلة الحظ وكيف يمكن للطالع أن يتحول لصالحهم. إذا كانت الرهانات مرتفعة يمكن أن تُفقَد ثروة خلال لعبة ما. في المؤلف الملحمي الهندي ماهابهاراتا يبدأ تنافس عائلي كوني بلعبة قمار بين أخوين (الأشرار يغشون).

ساحر أوز

لا يرتاد الأبطال جميعاً البارات في هذه النقطة من الحكاية. فإن دوروتي تمرّ بالاختبارات المخصصة لها على طريق الآجر الأصفر وتلتقي هناك أيضاً بحلفائها وأعدائها. مثل بسيشيه وكثير من أبطال حكايات الجنيات، كانت من الحكمة بحيث فهمت أنه ينبغي عليها الرد بشكل صريح على طلبات المساعدة التي قدمت لها على الطريق. هكذا كسبت إخلاص الفزّاعة حين نزعتها من عمودها وعلّمتها المشي. حينها علمت أن عدوتها تلاحقها أي الساحرة الشريرة التي تنتظر الفرصة السانحة لمهاجمتها. أقنعت الساحرة أشجار تفاح متذمرة بأن تصبح أعداء لدوروتي والفزّاعة. وأثبتت الفزاعة أنها جديرة بأن تصبح فرداً من الفريق عندما أحبطت ألاعيب الأشجار: راحت تسخر منها لدرجة أن الأشجار بدأت برميها بالتفاح فجمّعتها هي ودوروتي وأكلتاها.

كسبت دوروتي عطف حليف آخر: رجل الصفيح إذ قامت بتزييت مفصلاته وأصغت إليه بتعاطف وهو يندب حظه لكونه دون قلب. ظهرت الساحرة من جديد ورمت بخبث كرة نار على دوروتي وحلفائها. ولكي تحمي دوروتي كلبها توتو واجهت عدوانية الأسد، وهو عدو محتمل أو حارس عتبة. وانتهى بها الأمر إلى كسبه كـ حليف.

جبهة المعركة محددة بشكل واضح. لقد تعلّمت دوروتي قواعد العالم الفائق ونجحت في الكثير من الاختبارات. لقد أصبحت جاهزة

للاقتراب من منبع السلطة المركزية في أرض أوز بحماية من حلفائها وتحذيراتهم تجاه الأعداء الذين يناصبونها العداء صراحة.

مرحلة الاختبارات والحلفاء والأعداء هذه مفيدة جداً للحكاية. إنها تتضمن مشاهد التعارف التي تلتقي فيها الشخصيات بشكل يتيح للمشاهدين التعرف عليهم. أما فيما يخص البطل فإنه يُراكِمُ القدرة والمعلومات من أجل المرحلة التالية، مرحلة: الاقتراب من قلب الكهف.

تدريبات

١- ما هي مرحلة الاختبارات في: A League of thier Own ؟ Sister Act؟ Big؟ لماذا ينبغي على الأبطال المرور بسلسلة من الاختبارات؟ لماذا لا يمضون مباشرة إلى الحدث الرئيس بعد دخولهم في الفصل الثاني؟

٢- بأي شكل يختلف العالم الفائق في قصتك عن العالم الاعتيادي؟ كيف يمكنك التأكيد على التناقض؟

٣- بأية طريقة يتم اختبار بطلك؟ ومتى يتّخذ له حلفاء أو أعداء؟ تذكّر أن ليس هناك وصفة سحرية فإن احتياجات القصة يمكن أن تملي عليك الوقت المناسب للتحالفات.

٤- هل هناك أبطال منعزلون دون حلفاء؟

٥- هل بطلك فرد وحيد أم إنه يشكل جزءاً من مجموعة (شركة، طاقم، عائلة أو عصابة)؟ إذا كانت هناك 'مجموعة أشخاص' مثل The breakfast club أو الرعشة الكبرى، فبدءاً من أية لحظة تبدأ بتشكيل مجموعة متماسكة؟

٦- كيف يتجاوب بطلك مع العالم الفائق ومع قواعده الغريبة وأناسه المجهولين.

المرحلة السابعة: الاقتراب من قلب الكهف

"الأسد الرعديد: لم يعد هناك سوى شيء
واحد أحيكم أن تفعلوه، يا شباب.
رجل الصفيح والفزاعة: ما هو؟
الأسد الرعديد: قولا لي أن أخرج من هنا."

مقتطف من "ساحر أوز"

بعد أن يكون البطل قد تكيف مع الشروط الجديدة، يحاول الدخول إلى قلب العالم الفائق وينبغي عليه اجتياز منطقة متوسطة بين الحدود ومركز الرحلة. خلال الطريق يكتشف منطقة أخرى غامضة لها حرّاس عتبتها الخاصون وشعائرها واختباراتها. إنه الاقتراب من قلب الكهف حيث الروعة والرعب الأقصى. لقد حان الوقت ليقوم بتحضيراته الأخيرة للاختبار المركزي في المغامرة. وحينها يكون البطل مثل متسلقي الجبال الذين وصلوا إلى المكان الذي سيستخدمونه كمخيم انطلاق بعد أن تغلبوا على العديد من العوائق ويتحضرون للانطلاق لتسلّق الذروة الشاهقة.

تغادر مجموعتنا من مغامري الحياة الواحة عند تخوم العالم الجديد وقد تجدد نشاطها وامتلأت قوة بما أحاطت من معرفة حول طبيعة وعادات الطرائد التي سنصيدها. إننا مستعدون لغذّ المسير للوصول في وقت أسرع إلى قلب العالم الجديد حيث الكنوز الأجمل تحرسها مخاوفنا الأكبر.

انظر إلى رفاقك يا مغامر الحياة. لقد تغيرنا واكتسبنا مواهب جديدة. من سيتسلم زمام القيادة الآن؟ البعض ممن كانوا غير متلائمين مع العالم الاعتيادي يتبوؤون مراكز هامة. وفي المقابل نكتشف عدم أهلية رفقاء آخرين طالما كنا نتوسم فيهم الخير والإقدام في المغامرة. إن إدراكنا للغير ولنفسنا في ذروة تطوره. هذا الوعي الجديد سيساعدك على رسم مخططاتك وعلى التوجه نحو ما ترغب في الحصول عليه من العالم الفائق. قريباً ستصبح جاهزاً للدخول في الكهف العميق.

وظائف الاقتراب

في القصص الحديثة، تَظهر بعض الوظائف الخاصة في منطقة الاقتراب هذه. فمع اقتراب البطل من أسوار قلعة ما، في أعمق أعماق العالم الفائق، يأخذ وقته لرسم مخططاته ولإنجاز الاستطلاع من أجل دراسة استحكامات العدو. يعيد تنظيم المتعاونين معه أو يُنقص عددهم، يقوّي نفسه ويتسلّح، يتسلّى ويدخن سيجارته الأخيرة قبل الصعود إلى القمة وصولاً إلى الأرض المجهولة. يحضّر الطالب امتحاناته الجزئية، يطارد الصياد الطريدة حتى وكرها، يأخذ المغامرون فترة استراحة غرامية قبل الانطلاق في الحدث الرئيس في الفيلم.

المغازلة

يمكن أن يكون الاقتراب سبباً ملائماً لشعائر إغراء مشغولة بشكل جيد. قصة حب ترى النور وتتفتح مشكِّلةً ارتباطات بين البطل والمحبوب قبل الاختبار الأساسي. في "شمال مع شمال غرب"، يلتقي كاري غرانت في القطار امرأة رائعة، إيفا ماري سانت، بينما كان يحاول الهرب من الشرطة ومن الجواسيس المعادين. إنه يجهل أنها تعمل لصالح الجواسيس وأن عليها إغواءه من أجل تسليمه. مع ذلك، مشروع الإغواء هذا كان ذا حدّين لأنها وقعت حقيقة في حب كاري غرانت وبفضل هذه العلاقة أصبحت حليفته.

الاقتراب الجريء

يقترب بعض الابطال الواثقين جداً بمقدرتهم بخطى واسعة من القصر ويطالبون بأن يُفتح لهم في الحال. الأبطال المقدامون والملتزمون التزاماً وثيقاً بالقصة يختارون هذا الاقتراب. في 'شرطي بيفرلي هيلز' يقوم أكسيل فولي خلال هذه المرحلة بعدة جولات صاخبة في مفوضيات شرطة خصمه وبهذا يفتح لنفسه طريقاً في وسط حرّاس العتبة ويعلن صراحة وبشكل عفوي نيته في قلب عالم معارضيه. في 'غونغا دين' يدخل كاري غرانت إلى كهف أعدائه العميق، طائفة القتلة، مغنياً أغنية حانات إنكليزية. هذا التبجح المتهور ليس مجانياً بالكامل. إنه يهدف إلى تشتيت انتباه العدو بينما يهرب صديقه غونغا دين ليستدعي الجيش البريطاني. وكبطل حقيقي تضحي شخصية غرانت بنفسها وتخاطر بحياتها من أجل إنقاذ المجموعة.

إن اقتراب الشخصية التي يمثلها كلينت إيستوود في 'اللا متسامح' تنم عن عدم وعي أكثر مما تنم عن التهور. خلال إحدى العواصف يدخل إلى الكهف العميق (المدينة)، ولا يرى الإشارة التي تحظّر الأسلحة النارية ويخضع حينها إلى اختبار جديد: يضربه الشريف جين هاكمان ويتركه نصف ميت.

التحضر من أجل الاختيار

يمكن أن يكون الاقتراب فترة لاكتشاف أكثر ما يمكن اكتشافه ولتجميع المعلومات، أو فترة تحضير واختيار الأسلحة من أجل اختبارٍ ما. يتحقق رجال العصابات من أسلحتهم ويرتدي مصارعو الثيران ملابسهم المذهبة بعناية.

إن مشهد الاقتراب في 'ساحر أوز' منفّذ بشكل جيد جداً حتى إننا سنستخدمه طيلة هذا الفصل لشرح بعض وظائف هذه المرحلة.

العوائق

تغادر دوروثي الغابات التي تحف بمنطقة أوز يرافقها حلفاؤها الذين اتخذتهم خلال فترة الاختبارات. ويكتشفون حينها المدينة الزمردية المتلألئة، مدينة أحلامهم. يقتربون والفرح يأخذ منهم كل مأخذ، ولكن قبل أن يتمكنوا من بلوغ هدفهم يواجهون سلسلة من العوائق والتحديات تؤدّي إلى توحيد المجموعة وتحضّرهم لمعركة مميتة.

حذارِ من الأوهام !

في البداية نُوِّموا بتأثير عبق حقل خشخاش بَذَرته الساحرة الشريرة بطريقة سحرية. استعادوا وعيهم بفضل غطاء من الثلج رمته غليندا الطيبة على الأزهار، خانقة بذلك عبقها المخدِّر.

الرسالة الموجهة للبطل واضحة: لا تدع نفسك فريسة إغواء الأوهام والعطور المُسكرة. ابقَ على حذرك. لا تنم خلال المسير.

حرّاس العتبة

بلغت دوروثي المدينة ومعها أصدقاؤها. ولكنها اصطدمت مع حارس فظّ محدود التفكير يسد عليهم الطريق. حارس العتبة المثالي هذا (الذي يشبه بشكل مدهش الأستاذ مارفيل في الفصل الأول)، هو شخص هزلي، نسخة كاريكاتورية ممتازة عن البيروقراطي الذي يقوم عمله على تطبيق نظام غبي بشكل حرفي ولا معنى له. تُعرّفُ دوروثي عن نفسها على أنها هي التي أوقعت منزلاً على ساحرة الشرق الشريرة، والبرهان على ذلك هو الخف العقيقي الذي تملكه. ينظر إليها الحارس حينذاك باحترام ويتركهم يدخلون قائلاً: بالطبع في هذه الحال الأمر مختلف تماماً.

الرسالة: الخبرة التي اكتسبها البطل يمكن أن تفيده كجواز سفر لأراضٍ جديدة. لا شيء إلاّ وله قيمة. كل تحدٍّ يُنجَز يُغنينا ويُكسِبنا

معلومات تفيدنا في اللحظة الحاضرة. الطريق الذي اجتزناه أكسبنا الاحترام. تُذكِّرنا هذه الصورة الكاريكاتورية لسخف البيروقراطية بأن القليل من الأبطال يمكن إعفاؤهم من شعائر العالم الفائق ومن الضريبة المفروضة عليهم. لكنهم سيدفعون حتماً ثمن الدخول إلا إذا أوجدوا وسيلة للالتفاف على العوائق كما فعلت دوروتي.

عالم فائق آخر

في عالم المدينة العجيب حيث تدخل دوروتي وأصدقاؤها، كل شيء أخضر سوى حصان يجر عربة. إنه الحصان الشهير الذي يغيِّر لونه كلّما نظرت إليه. سائق العربة يشبه الأستاذ مارفِل.

الرسالة: إنك الآن في عالم فائق صغير آخر له قيمه وقواعده. من المحتمل تماماً أن تكون هذه العوالم متداخلة بعضها في البعض الآخر مثل دمى روسية، من أجل حماية المنبع المركزي للقدرة. يشير الحصان المتعدد الألوان إلى أن تغييراً سريعاً سوف يحصل. عندما تتشابه عدة شخصيات أو عندما تُجَسِّد شخصية واحدة عدة أدوار، نستطيع أن نتذكّر أننا في عالم خيالي تتحكم به قوى مُقارَنة وتداعيات وتحولات. إن تحولات الأستاذ مارفِل توحي بأن روحاً واحدة قوية تؤثر على أوز أو أن حلم دوروتي، إذا كان فعلاً حلماً، فقد تأثر بشكل عميق بتحولات شخصية الأستاذ مارفِل الذي يرمز إلى القرين أي أنه شخصية تُسقِط عليها دوروتي تهيؤاتها حول الطاقة الذكورية الناضجة. والدها متوفى أو غائب والأشكال الذكورية في المزرعة، العم هنري والعمال الزراعيون الثلاثة أناس ضعفاء. تبحث عن صورة للأب وتنقل الطاقة الأبوية من الأستاذ مارفِل إلى كل تجسيد للسلطة تصادفه. إذا كانت الساحرة الطيبة غليندا بديلاً عن الأم أو قرينة إيجابية فإن أشكال الأستاذ مارفِل المتعددة ما هي إلا بدائل عن الأب.

كونوا مستعدين

دوروثي وأصدقاؤها بأبهى حللهم يستعدون للقائهم مع الساحر في صالونات التجميل ومشاغل التركيب الميكانيكي في المدينة الزمردية.

الرسالة: يعرف الأبطال أنهم سيواجهون اختباراً رهيباً. وتحدوهم حكمتهم إلى التحضّر بأفضل شكل ممكن. مثل محاربين يصقلون ويلمّعون أسلحتهم أو طلاب يتقدمون إلى آخر امتحانات تجريبية قبل الامتحان النهائي.

تحذير

أبطالنا الذين يشعرون الآن بأنهم في أحسن حال يخرجون متغنين بمزايا أرض أوز السعيدة حيث تنتهي النهارات بالضحك. وفي تلك الفترة بالذات، تظهر الساحرة فوق المدينة، تطلق صرخات ثاقبة وهي تخط على قبة السماء بعصا مكنستها: "استسلمي يا دوروثي".

أصاب الناس الذعر فتراجعوا القهقرى تاركين أبطالنا وحيدين في الخارج عند باب الساحر.

الرسالة: يستحسن أن يكون البطل متوازنا وواثقاً من نفسه عندما يقارب الحدث الرئيس. ولكن ينبغي عليه أيضاً أن يبقى متواضعاً وواعياً للخطر. فمهما كانت الاحتفالات فَرِحة في أوز، إلاّ أن ظهور الساحرة، وهي منغِّصة أفراح حقيقية، يجعل نورها يخبو. هذا التدخل غير المتوقع يرمز إلى الاضطراب الهام في نفسية دوروثي التي قد تنغّص عليها مسراتها في كل لحظة تعيشها طالما أنها لم تقرر بعد إنجاز مهمتها بشكل نهائي.الأبطال دائماً وحيدون. مثل غاري كوبر الذي يحاول عبثاً الحصول على دعم من أهل المدينة المرتعبين في "الشمس العالية"، يحيط بالأبطال أحياناً رفقاء يحتفلون ويستمتعون معهم، إلاّ أنهم يتوارون حالّما يصبح الوضع صعباً.

عتبة أخرى

يقرع أبطالنا على باب الساحر. حارس أكثر فظاظة من سابقه، نسخة أخرى عن الأستاذ مارفيل، يمد رأسه من الكوة ويصرخ: "لا أحد سيتسنّى له رؤية الساحر، أياً كان الشخص ومهما كانت الوسيلة المستخدمة." إلاّ أن الحارس، بمجرد علمه أنه يتكلم مع "دوروثي قاتلة الساحرة"، قَبِل بالرجوع إلى الساحر لأخذ رأيه. وخلال غيابه يغنّي الأسد الرعديد "لو كنت ملك الغابة" معبّراً بهذا الشكل عن تطلعاته.

الرسالة: ينبغي على البطل المرة تلو المرة التذكير بمرجعياته عند مختلف مستويات السلطة. من المفيد للأبطال عندما تعوقهم الحواجز معرفة باقي المغامرين بشكل جيد؛ وهكذا يتزودون خبرة من آمال هؤلاء المغامرين وأحلامهم.

استدرار عطف الحارس

يعود الحارس ويصرّح أن الساحر قال "انصرفوا". انهارت دوروثي وأصدقاؤها وبدؤوا ينتحبون. الآن لن تستجاب أمنياتهم ولن تتمكن دوروثي أبداً من العودة إلى بيتها. عندما سمع الحارس تلك القصة الحزينة بدأ يبكي بدموع حرّى وقبل أخيراً بتركهم يمرون.

الرسالة: أحياناً، وحتى عندما لاتعود الخبرة تفيد كجواز مرور لاجتياز حاجز، يتم اللجوء إلى العواطف لتحطيم دفاعات حارس العتبة. إن إقامة رابطة عاطفية تكون حينها أحد المفاتيح الأخيرة الممكنة.

اختبار مستحيل

يجتاز أبطالنا ثانية عتبة جديدة عندما يُدخلون إلى قاعة العرش. أوز بالذات، رأسٌ عملاقٌ لرجل غاضب، محاط باللهب والصواعق، هو إحدى الصور الأكثر رعباً التي ظهرت على الشاشة. يمكنه تحقيق أمنيتك ولكنه، مثل

ملوك حكايات الجنيات، يظهر شحيحاً جداً بقدراته. يفرض اختبارات مستحيلة آملاً جعلك ترحل ليبقى وحيداً. وهكذا عهد إلى دوروثي وأصدقائها بمهمة مستحيلة من حيث الظاهر: الاستيلاء على عصا مكنسة الساحرة الشريرة.

الرسالة: إن اجتياز أرض غريبة وتلقف الجائزة والمضي بسلام فكرة جذّابة ولكن صورة أوز المرعبة تذكّرنا بأن الأبطال يَتَحَدّون حالة راهنة مستقرة تماماً لا تتطابق بالضرورة مع أحلامهم وأهدافهم. تلك الحالة الراهنة يمكنها حتى أن تعيش في داخلهم على شكل عادات متجذّرة تماماً أو عُصابات عليهم تجاوزها قبل مواجهة الاختبار الأقصى. ساحر أوز، الأستاذ مارفيل بشكله الأكثر رعباً، يمثل شكلاً سلبياً من القرين. الجانب المظلم من الفكرة التي تبنتها دوروثي عن الأب. عليها أولاً المساومة مع عواطفها الملتبسة حول الطاقة الذكورية. قبل تأكيد طبيعتها الأنثوية.

يتجسد أحياناً الوضع الراهن بجيل يسير نحو الشيخوخة، بمدير لا يطيق التخلي عن مسؤولياته أو بوالد يرفض الإقرار بأن ابنه قد كبر. وفي هذه النقطة من القصة، الساحر شبيه بالأب المرهَق، لقد أزعجته المقاطعة واضطراره لتلبية متطلبات الشباب. ينبغي في البداية تهدئة هذه القوة الأبوية الغاضبة أو التفاوض معها من أجل أن تتمكن المغامرة من الاستمرار. ينبغي علينا جميعاً النجاح في امتحانات من أجل الحصول على موافقة القوى الأبوية.

أحياناً يضع الأهل شروطاً مستحيلة لمنح حبهم أو اعترافهم. ويكون لديك انطباع حينها بأنك لن توفق أبداً في إرضائهم. أحياناً، حتى الأشخاص الذين تلجأ إليهم عادة في الملمات ينبذونك. سيكون عليك حينها أن تجابه اللحظة الحرجة وحدك.

أرض الشامانات

وصل الأبطال إلى المنطقة الشبحية التي تحيط بقصر الساحرة الشريرة وهناك التقوا أيضاً بحرّاس عتبة آخرين: القرود الطائرة، خدّام الساحرة.

اختطفوا دوروتي وضربوا رفقاءها وشتّتوهم. تلقّى رجل الصفيح سيلاً من الضربات ومُزِّقت الفزاعة.

الرسالة: عندما يقترب الأبطال من قلب الكهف ينبغي ألاّ يغيب عن بالهم أنهم يطؤون أرض الشامانات وأنهم يمشون على حد الشفرة بين الحياة والموت. قِطَعُ الفزاعة التي نثرها القرود في الجو المحيط هي استعارة تمثّل الرؤى والأحلام التي تُنذِر المختارين بأنهم سيصبحون شامانات. إن شامانات المستقبل يحلمون في الواقع بأنه قد تم تمزيقهم من قبل أرواح ربّانية ثم جُمّعوا من جديد على شكل شامانات. عندما رمت القرود دوروتي في الجو، خضعت هناك إلى ما يُعامَل به الشامانات عندما يسافرون نحو عوالم أخرى.

التعقيدات

بعد هجوم القرود، ارتعب الأبطال ويئسوا بشكل كامل. رجل الصفيح والأسد الرعديد يلملمان أشلاء الفزاعة المتناثرة. يعاني الأبطال خيبات أمل هائلة بينما يقتربون من الهدف الأسمى. تُسمّى تقلبات الحظ هذه 'تعقيدات درامية'. وبالرغم من أن ضربات الحظ هذه تبدو على وشك تمزيقنا، إلاّ أنها لا تهدف إلا لاختبار عزيمتنا للمرة الأخيرة. وهي تتيح لنا أيضاً استعادة عافيتنا قبل السفر في الأرض المجهولة.

رهانات أعلى

دوروتي الآن سجينة في القصر. وتقوم الساحرة الشريرة، على غرار نظيرتها الآنسة غولش، بوضع توتو في سلة مهدّدة برميه في النهر إن لم تعطها دوروتي الخف العقيقي في الحال. قبلت دوروتي ولكن في اللحظة التي كانت فيها الساحرة على وشك الإمساك به، دفعتها غليندا التي تحمي دوروتي بعيداً بلمسة سحرية. حينها أدركت الساحرة أنها لن تحصل أبداً على الخف طالما أن دوروتي حية. حينئذٍ وضعت الساعة الرملية ذات الرمل الأحمر كالدم الجاف أمام دوروتي. معلنة أن دوروتي ستموت حالّما تسقط آخر حبة رمل.

الرسالة: تقوم وظيفة أخرى من وظائف مرحلة الاقتراب على تحديد الرهانات وتثبيت الفريق في مهمته. ويجدر تذكير الجمهور بوجود عد تنازلي أو قنبلة موقوتة. وينبغي التأكيد على خطورة الموقف واحتمال الوصول إلى نهايات مؤسفة. توتو في سلته هو الرمز الدائم للحدس الذي يخنقه فكر الساحرة، الآنسة غولش، السلبي.

تخشى دوروتي من حدسها بالذات. وتكبت بشكل دائم إبداعيتها وثقتها بذاتها ولكنها ما تلبث أن تعود إلى السطح مثل توتو. الخف العقيقي هو أيضاً رمز موجود في أحلام النوم العميق. يمثّل في الوقت نفسه وسيلة دوروتي لتدبر أمورها في أوز وهويتها الشخصية، أي نزاهتها التي لا تتزعزع. الخف هو هدية مُطَمْئِنَة من المنتور، ويمثّل الاعتراف بأن دوروتي كائن فريد يتمتع بروح لا يمكن أن تزعزعها الأحداث الخارجية. إنه أشبه بخيط أريان في قصة تيسيوس والمينوتور. وهو بمثابة رابط مع قرينة مُحبة وإيجابية تُخرجك من أعمق ظلمات المتاهة.

إعادة التنظيم

يفرّ توتو من السلة كما فعل سابقاً في الفصل الأول. يهرب من القصر ويلتحق بأصدقائه الثلاثة ويساعدهم في عملهم على إعادة تجميع الفزاعة قطعة قطعة من أجل مساعدتهم. ويقودهم إلى أمام القصر. حينها يشعر الرفقاء الثلاثة بأنهم محبطون تماماً أمام جسامة المهمة. فإخراج المسكينة دوروتي من ذلك الحصن المنيع والمحروس بشكل جيد ليس بالأمر اليسير. يجد حلفاء دوروتي أنفسهم أمام مسؤولية جعل المغامرة تتقدم بوسائطهم الخاصة. ويدركون أن ليس بمقدورهم انتظار أية مساعدة من سحرة لطفاء أو من ساحرات طيبات. فحتى تلك اللحظة كانوا يتدبرون أمورهم بواسطة حيل مهرجين. أما الآن فعليهم أن يتصرفوا كأبطال.

الرسالة: من جديد يتصرف توتو بحسب حدس دوروتي. يشعر بأن الوقت قد حان لاستدعاء الحلفاء للنجدة وأنه ينبغي تذكّر الدروس المتعلمة حول طريقة الخروج من الفخ. إن مرحلة الاقتراب هي أيضاً فترة إعادة تنظيم للمجموعة ودفع بعض الأعضاء إلى الأمام وإحصاء الأحياء والجرحى والقتلى والتكليف بمهمات خاصة إلخ. سوف تتغير بعض أقنعة النماذج البدئية إذ أن الشخصيات ستضطلع بوظائف جديدة.

غيّرت دوروتي قناعها كنموذج بدئي إذ أن حرية العمل لديها قد نُزِعت منها. إنها تلبس الآن قناع الضحية. النموذج البدئي للعجز. الرفقاء الثلاثة اتخذوا أيضاً أقنعة جديدة. إذ أنهم ترقّوا إلى مصاف الأبطال، مع كل الأبهة التي تناسب هذا الدور، بعد أن كانوا أُلْعُبانات أو حلفاء. في هذه اللحظة، ستقع عليهم مؤقتا مسؤولية العمل. حينها يكتشف الجمهور أن الصورة التي كونها عن الشخصيات قد غيرتها المزايا المدهشة التي كُشفت تحت ضغط الاقتراب.

فكرة أن على الأبطال مجابهة بعض الأمور دون مساعدة أرواح مدافعة تذكرنا بالعديد من قصص الرحلات الأسطورية في العوالم الخفية. ينبغي غالباً على الأبطال البشريين القيام وحدهم بمهمة كلّفتهم بها الآلهة. ينبغي عليهم الذهاب إلى أرض الأموات حيث الآلهة أنفسهم لا يجرؤون على الدخول. وحتى لو كنا نستشير أطباء أو معالجين أو اصدقاء أو مستشارين، هناك بعض الأمكنة لا يمكن لمنتوراتنا مرافقتنا إليها. لذا نذهب إليها وحيدين.

الدفاعات الثقيلة

الفزاعة والأسد الرعديد ورجل الصفيح ينسلّون لمراقبة عتبة قلب الكهف، أي جسر قلعة الساحرة الشريرة المتحرك، الذي يدافع عنه جيش بأكمله من حراس العتبة. قبعاتهم وقفازاتهم من جلد الدب، ونشيد مسيرهم الكئيب الذي يزمجرون به وكأنه تهديد، كل ذلك يضفي عليهم هيئة شرسة.

الرسالة: ينبغي على الأبطال توقع أن تكون مقرات ومعسكرات الأشرار محمية بشراسة ووحشية. القلعة بالذات، بتحصيناتها وجسرها المتحرك الشبيه بفمٍ ولسانٍ مستعدين لابتلاعك، هي رمز للدفاعات المتينة التي تحيط بعُصاب مدمّر. وبالقياس مع تلك الدفاعات المحيطة بالقرينة السلبية للساحرة يبدو حراس الساحر وقصره نسبياً في منتهى الألفة.

من هو البطل في هذه المرحلة من القصة؟

ما زال الأبطال الثلاثة يترددون. إنهم يتداولون بحث الوضع. يريد الأسد الرعديد الهرب جرياً إلاّ أن الفزاعة لديها خطة تقوم على أن يكون الأسد هو الزعيم. إذ أنه هو الذي يبدو أكثر شراسة؛ ولكنه لا يريد سماع أي شيء عن ذلك.

الرسالة: الاقتراب هو لحظة مناسبة من أجل إعادة تقويم فريقك والتعبير عن الهواجس وتقديم التشجيعات. يتأكد أعضاء الفريق أنهم متفقون جميعاً على الأهداف التي ينبغي الوصول إليها ويتحققون مما إذا كان كل واحد في مكانه. يمكن لهذا الأمر أن يتسبب ببعض التنافس المرير من أجل السيطرة، مثل القراصنة أو اللصوص الذين يتقاتلون من أجل الفوز بقيادة المغامرة والسيطرة عليها.

إن مداورة الأسد من أجل التهرب من مسؤولياته مضحكة وتجعلنا نتبيّن وظيفة أخرى من وظائف الاقتراب، ألا وهي الاستراحة الفكاهية. ربما كانت تلك هي الفرصة الأخيرة المقدمة لنا من أجل الاسترخاء والسخرية بعض الشيء. إذ أن الأشياء سوف تصبح جدية إلى درجة مميتة خلال الاختبار الأقصى.

ادخل إلى رأس مُعارضك

مع الاقتراب من البوابة، يتفق الأبطال الثلاثة على خطة. وفي هذه اللحظة يهاجمهم ثلاثة من الحراس. وبعد معركة عنيفة جعلت ثيابهم تتطاير في كل مكان، يذهب أبطالنا مُرتَدين بزات وقبعات جلد الدب العائدة لأعدائهم. ويلتحقون، وهم بهذا الشكل التنكري، بمجموعة الحراس الذين يسيرون بنظام منضم إيقاعي ويدخلون القلعة.

الرسالة: هنا يستخدم الأبطال الخطة القديمة التي تقوم على لبس لبوس حراس العتبة. مثل هنود السهوب المرتدين جلود ثيران البيزون ليزحفوا إلى مقربة من طرائدهم، يلبس الأبطال بالمعنى الحرفي للكلمة جلود معارضيهم وينسلون بينهم. وكما يقول المثل: "في روما تصرّف كروماني"[1]. يعلّمنا هذا المظهر من مظاهر الاقتراب أن علينا أن نكتشف الحالة النفسية لدى أولئك الذين يبدون أنهم يعترضون طريقنا. فإذا كنا نفهمهم وعرفنا كيف نبرهن على مقدرتنا على التماهي معهم، سيغدو من الأسهل علينا التغلب عليهم أو امتصاص طاقتهم. يمكننا تحويل هجومهم إلى فرص مؤاتية لـ "الدخول في جلودهم". يمكن للأبطال أيضاً التنكر من أجل إخفاء نواياهم عندما يقتربون من قلب كهف المعارض.

التقدم

حين أصبح الأبطال في الساحة تخلصوا من تنكرهم وشقوا طريقاً حتى الغرفة التي سُجنت فيها دوروتي. وحطّم رجلُ الصفيح البابَ ببلطته.

الرسالة: ستأتي لحظة ينبغي فيها دون شك استخدام القوة من أجل تحطيم آخر حجاب يخفي قلب الكهف. يمكن التغلب على تردد البطل وخوفه بفضل فعل إرادي عنيف.

انعدام المخرج

بعد أن تمّ تحرير دوروتي، اجتمع الرباعي من جديد وها هم يبحثون الآن عن طريقة للهرب. ولكن حرّاس الساحر يسدون عليهم الطريق من كل حدب وصوب.

الرسالة: أيّاً كانت الطريقة التي يريد الأبطال الهرب بها من قدرهم، فإنهم سيجدون ذات يوم كافة المخارج مسدودة. وعليهم حينها مجابهة النهاية حتى لو كلّف ذلك حياتهم. عندما أصبحت دوروتي وأصدقاؤها "واقعين في فخ كالجرذان"، انتهى الاقتراب من قلب الكهف.

---

(١) يقول المثل العربي: إذا كنت في قوم فاحلب في إنائهم (م)

يتضمن الاقتراب كل التحضيرات للاختبار النهائي. إنه غالباً يقود الأبطال إلى موقع حصين من مواقع العدو، إلى مركز محميٍّ حيث ينبغي اللجوء إلى كل الدروس المتعلمة سابقاً والاستعانة بكل حلفاء الرحلة. هناك تُختبر القدرات الإدراكية الجديدة ويتم التغلب على آخر العوائق. وهكذا يمكن أن يبدأ الاختبار الأقصى.

تدريبات:

١- يقول جوزيف كامبل إن اجتياز العتبة الأولى في الأساطير يتبعه غالباً المرور إلى 'بطن الحوت'. ويستشهد بقصص من ثقافات مختلفة يبتلع فيها الوحوش العملاقة الأبطال. بأي معنى الأبطال هم في بطن الحوت في المراحل الأولى من الفصل الثاني من: ثيلما ولويز؟ علاقات مميتة؟ اللا متسامح؟

٢- يصف جوزيف كامبل أفكار وأعمال متنوعة تحيط بالاختبار الأقصى في الأسطورة : اللقاء مع الإلهة، المرأة المغوية، التصالح مع الأب. بأية طرق تشكل هذه الأفكار جزءاً من الاقتراب من قلب الكهف؟

٣- في قصتك الخاصة، ما الذي يحصل ضمن لحظة الدخول في العالم الفائق وظهور أزمة مركزية في هذا العالم. ما هي التحضيرات الخاصة التي تؤدي إلى هذه الأزمة؟

٤- هل يشتد الصراع وتصبح العوائق أصعب أم أكثر تشويقاً؟

٥- هل يرغب بطلك بالتراجع؟ أم إنه منخرط الآن بالكامل في المغامرة؟

٦- عندما يجابه البطل تحديات خارجية، بأية طريقة يصادف شياطيناً أو أنظمة دفاع داخلية؟

٧- هل هناك قلب كهف مادي أو مركز قيادة للشرير يقترب منه البطل؟ أم إن هناك معادلاً على المستوى الانفعالي؟

المرحلة الثامنة: الاختبار الأقصى

"جيمس بوند : ما الذي تتوقعه يا غولد فينغر
غولد فينغر : ياسيد بوند، ما أتوقعه بالطبع هو أن تموت."

غولد فينغر، سيناريو ريتشارد ميبوم وبول دين

البطل الآن في الغرفة الأكثر سرية في الكهف العميق. إنه يواجه التحدي الأكبر والمُعارض الأكثر فظاعة من بين من التقى بهم. إننا في قلب القصة. وهذا ما يسميه جوزيف كامبِل الاختبار الأقصى. إنه المنبع الرئيس للملحمة البطولية ومفتاح قدرتها السحرية.

يا مغامر الحياة، انفذ إلى الكهف العميق وجِدْ ما سينقذ حياة قبيلتك. يغدو الطريق ضيقاً ومعتماً وعليك التقدم وحدك والمتابعة قُدُماً متلمساً خطاك، وأحياناً على ركبتيك وأنت تشعر بالأرض ملاصقة لك. إنك تتنفس بصعوبة، وفجأة تنفذ إلى الغرفة الأكثر سرية وتجد نفسك في مجابهةِ شخصيةٍ هائلة الضخامة كالبرج. إنه ظلٌّ مهدد، متشكّل من كل شكوكك وكل مخاوفك. إنه مسلّح كما ينبغي التسليح لمن يدافع عن كنز. هذه هي اللحظة التي يجب فيها أن تستفيد من حظك. إنها أمامك، يمكنك أن تكسب كل شيء أو تخسر كل شيء. وأيّاً كان سبب قدومك، فالموت هو الذي يتربص بك. وأياً كانت نتيجة المعركة، سوف تتذوق ذلك الموت ولن تظلّ على ما أنت عليه.

الموت والبعث

سرّ الاختبار الأقصى بسيط: ينبغي على البطل أن يموت كي يبعث من جديد. إنه ممر درامي يقدّره الجمهور إلى حد كبير. أياً كانت القصة، يتحدى الأبطال الموت أو شيئاً ما يشبهه: مخاوفهم الأقوى، فشلهم، نهاية علاقة، موت شخص حبيب. في معظم الأوقات ينجون بشكل سحري ويعيشون ثانية، بدنياً أو رمزياً، ولادة جديدة تتيح لهم جني ثمار انتصارهم. لقد نجحوا في الاختبار الكبير المخصص للأبطال.

إي تي في فيلم سبيلبرغ يموت أمام أنظارنا ولكنه يعود إلى الحياة بفضل سحر العالم الآخر ومحبة الصبي الصغير. السير لانسلوت الذي كان يدهشه تأنيب الضمير لكونه قتل فارساً مقداماً يعيد ذلك الفارس إلى الحياة بفضل صلواته. شخصية كلنت إيستوود في "اللا متسامح" يتعرض للضرب دون سبب من قبل شريف سادي ويُترك على أنه ميت، تتراءى له الملائكة. بدا شرلوك هولمز ميتاً حين ألقي في شلالات رايشنباخ مع الأستاذ موريارتي[1]. ولكنه تحدى الموت وعاد متحولاً وهو مستعد للانطلاق من جديد لمغامرات جديدة. شخصية باتريك سويز، الذي قتل في فيلم "الشبح" يتعلم كيف يجتاز الحجاب لحماية زوجته والتعبير لها في النهاية عن حبه العميق.

التغيير

ليست الرحلة مجرد زيارة مجاملة للموت. إذ يعود منها الأبطال مغيَّرين ومتحولين. لا أحد يمكنه عيش لحظات عند حدود الموت دون الخضوع لتغيّر بشكل من الأشكال. في منتصف سيناريو "ضابط وجنتلمان"، نجا ريتشارد غير من اختبار لأناه يفوق طاقة البشر إذ وقع تحت رحمة لو

---

(١) عدو هولمز الأكبر .

غوسيت الرقيب المدرِّب. هذه المجابهة عدّلت بشكل درامي طباع غِيْر إذ غدا أكثر تحسساً لاحتياجات الآخرين وأقل فردية. في "شرطي بيفرلي هيلز" عندما وضع أحد الأشرار فوهة مسدسه على صدغ أكسِيل فولي اعتقد هذا الأخير أنه يرى الموت أمامه ولكن المحقق روزوود (جدج رينهولد) الساذج والمرتعش أنقذه. حينها أصبح فولي أكثر تعاوناً وقبل الانخراط في المجموعة بالرغم من أناه المتضخم.

الأزمة ليست الذروة

الاختبار الأقصى هو مركز عصبي رئيس في القصة. فالعديد من خيوط قصة البطل الشخصية تدفعه إلى داخل نفسه بينما العديد من خيوط أخرى تمثل التغيير والفرص الجديدة تقوده إلى الانفتاح على حياة أخرى. وهذا ما لا ينبغي خلطه مع ذروة رحلة البطل، التي هي مركز عصبي آخر سوف نلتقيه فيما بعد، حوالي نهاية القصة (مثل الدماغ عند قاعدة ذيل الديناصور[1]). عادة يكون الاختبارُ الحدثَ المركزي في القصة أو الحدث المركزي في الفصل الثاني. سنسميه الأزمة من أجل تمييزه عن الذروة (التي هي اللحظة الكبيرة في الفصل الثاني وتتويج للقصة كلها).

يعرّف معجم وبستر الأزمة (crisis) كالتالي: "نقطة من القصة أو الدراما تكون فيها القوى المعادية في حالة توتر أقصى". كما ترد كلمة "أزمة" في معرض حديثنا عن مرض أو لحظة أو ارتفاع شديد بالحرارة بعده تتفاقم حالة المريض أو يشفى.

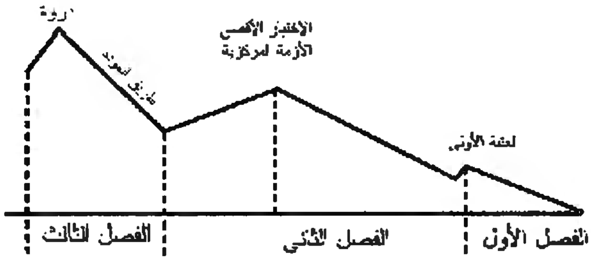
الرسالة: ينبغي أحياناً الوصول إلى القاع قبل الصعود إلى السطح. إن اختباراً أقصى على شكل أزمة هو الوسيلة الوحيدة للشفاء أو الانتصار مهما كلّف ذلك البطلَ من رعب.

---

(١) بعض الديناصورات كان لديها تجويف كبير قرب الذيل يُعتقد أن فيه دماغاً ثانياً يتحكم بحركات بعض الأعضاء.

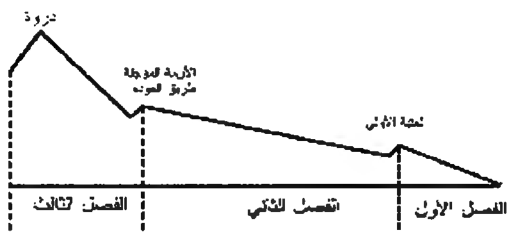
ما هو أفضل موقع للاختبار الأقصى؟

يختلف موقع الاختبار في القصة بحسب احتياجات الرواية وذوق السيناريست. في أغلب الأحيان، نجده تقريباً في منتصف القصة كما يبين الرسم التوضيحي التالي.



الأزمة المركزية

تتمتع الأزمة المركزية بميزة التناظر. إنها تترك الوقت الكافي لتحضير استراتيجية من أجل خروج البطل منتصراً من الاختبار. ونلاحظ أن هذه البنية تسمح بوجود لحظة حرجة أخرى أو محور (نقطة التقاف) في نهاية الفصل الثاني.



النقاط الدرامية الأساسية في قصة تتضمن أزمة مؤجلة

على كل حال، يمكن إنشاء بنية بنفس الفاعلية باستخدام أزمة مؤجلة تحصل قرب نهاية الفصل الثاني. تقريباً عند ثلثي أو ثلاثة أرباع القصة.

تتفق بنية الأزمة المؤجلة تماماً مع ما يسمى بـ "الرقم الذهبي"[1] المثالي. يبدو أن هذا التناسب الأنيق المعادل تقريباً لـ ٣/٥ يعطي النتائج الفنية الأجمل. إن الأزمة المؤجلة تتيح وقتاً كافياً للتحضير والاقتراب كما تتيح بناء بطيئاً يقودنا إلى اللحظة الكبيرة في نهاية الفصل الثاني.

سواء أكانت الأزمة في منتصف القصة أو قرب نهاية الفصل الثاني، ليس هناك مجال للشك في أن كل قصة تتطلب لحظة متأزمة تعبّر عن المعنى العميق للموت والبعث في الاختبار الأقصى.

نقاط التوتر

الفصل الثاني طويل على السيناريست كما هو على المشاهدين. قرابة الساعة في فيلم متوسط المدة. ويمكن النظر إلى البنية السينمائية الثلاثية الفصول على أنها فترة درامية تمتد عبر نقطتين كُبْرَيَيْن من التوتر، أي الاستراحات بين الفصول. مثل خيمة سيرك مشدودة من وتد إلى آخر، تخضع البنية السينمائية إلى ظاهرة الجاذبية، الناجمة عن هبوط انتباه الجمهور بين هاتين القمتين. إن قصة ليس فيها لحظة مركزية سوف تنهار مثل خيمة السيرك التي تحتاج إلى وتد إضافي لدعم مركزها. يمثّل الفصل الثاني ساعة من فيلمك أو مئة صفحة من روايتك. من الضروري إذن أن تكون هناك بنية لدعم التوتر والمحافظة عليه.

موقع الأزمة في منتصف الطريق هو بمثابة خط فاصل، أو حد بين قارتين، يشير إلى أن المسافر قد أنجز نصف رحلة البطل. تنتظم الرحلات بشكل عام حول حدث مركزي، الوصول إلى قمة الجبل أو قعر الكهف أو

---

(١) الرقم الذهبي أو التناسب الذهبي هو رقم ثابت يحدد النسبة الأمثل بين عددين أو مستقيمين أو شكلين هندسيين على سبيل المثال نسبة طول مستطيل إلى عرضه، وتبلغ قيمته تقريباً ١,٦١٨٠٣٣٩٨٨٧ أي أن يكون عرض المستطيل مساوياً لثلثي طوله تقريباً.

قلب الغابة أو قلب بلد أجنبي أو الجزء الأكثر سلبية في نفسيتك. كل لحظة من الرحلة هي سعي باتجاه هذه اللحظة، فبعد ذلك لن يكون عليك سوى العودة إلى المنزل. يمكن أن يكون هناك مغامرات أكبر سوف تحدث. قد تغدو اللحظات الأخيرة من الرحلة الأجدر بالتذكر أو الأكثر إثارة ولكن يبدو أن كل رحلة لها مركز أو قعر أو قمة في مكان ما قرب المنتصف.

كلمة (crise) أزمة و(critique) متأزم أو حَرِج تعني في اللغة الإغريقية 'الفصل'. الأزمة هي حدث يفصل بين منتصفي القصة. بعد اجتياز هذه المنطقة، عند حدود الموت، يعود البطل إلى الحياة بالمعنى الحرفي والمجازي، وبعد ذلك لن يعود أي شيء كما كان في السابق.

الشاهد على التضحية

ترتبط واقعية أزمة الموت والبعث بالنسبة للكثيرين بالزاوية التي ننظر منها. إن وجودَ شاهدٍ عاملٌ هام في هذه المرحلة. أحد ما متمركز على مقربة، يرى البطل وهو يبدو وكأنه يموت ويسهر عليه خلال النزع، ويطير من الفرح عندما يُبعث البطل من جديد. في 'حرب النجوم'، يرتكز البعض من هذه التأثيرات على وجود شهود مثل الرجلين الآليين R2D2 وC3PO. في المقطع المشغول بشكل جيد في الاختبار الأقصى، يتابعان بواسطة الأنترفون تقدُّمَ أبطالهما سكايووكر ورفقائه. يرتعب الرجلان الآليان عندما يسمعان ضجة مخيفة تنذر بأن الأبطال قد سحقوا في آلة طحن عملاقة، في قلب كهف نجمة الموت العميق.

يمثل هذان الشاهدان الجمهور الذي يتماهى مع الأبطال ويشعر بنفس الألم المميت. ودون أن نمضي إلى درجة اعتبار المشاهدين ساديين يحبون مشاهدة موت بطلهم، إلاّ أنهم يعشقون جميعاً الشعور بالقشعريرة الكبرى من وقت لآخر، إذ أن طعمها المر يجعل الحياة أحلى. أي إنسان نجا من لحظة كان فيها قريباً من الموت في سيارة أو طيارة أو غيرها يعرف أنه في الأيام

التالية يجد الألوان أكثر بريقاً والعائلة والأصدقاء أكثر أهمية والوقت أثمن. الاقتراب من الموت يجعل الحياة حقيقية أكثر.

طعم الموت

الناس مستعدون لدفع ثمن غالٍ في سبيل أن يتذوقوا، للحظة، طعم الموت. القفز بالحبل المطاطي أو بطائرة دلتا أو كافة العروض المرعبة في مدن الملاهي توجه صدمة كهربائية توقظ فينا حباً أكبر للحياة. تلاقي أفلام وقصص المغامرات دائماً النجاح لأنها تقدم لنا متعة أن نعيش الأخطار التي يواجهها الأبطال، دون أن نتعرض لأي منها فعلاً.

ولكننا، في لحظة ما، تركنا ذلك المسكين لوك سكايووكر محطماً بشكل مميت في قلب، او بالأحرى في معدة، نجمة الموت. إنه في 'بطن الحوت'. الرجلان الآليان الشاهدان على هذه المأساة منزعجان بشدة لسماعهما ما يوحي بأن سيدهما قد مات. لقد أمرضهما الحزن، وكذلك حال المشاهدين معهما. كل تقنية المخرج هنا تقوم على جعل المشاهدين يشاركون في الانطباع بأن أبطالهم قد تقطعوا إرباً إرباً. في تلك اللحظة بالذات، فهم الرجلان الآليان خطأهما الكبير. لقد تخيلا كصرخات نزع ما كان في الواقع صرخات ارتياح ونصر. توصل الرجلان الآليان إلى إيقاف آلة الطحن وتبين أن الأبطال سليمون معافون. بطرفة عين، تبدد حزن الرجلين الآليين والجمهور وحلّ محلّه دفق من الفرح العارم.

مرونة الانفعال

يبدو أن الانفعالات البشرية تبدي شيئاً من المرونة. على غرار لعبة كرة السلة، كلما ارتطمت الكرة بالأرض بقوة انطلقت عالياً أكثر. في القصة، عليك أن تنمّي انتباه الجمهور وتزيد تقبله للأمور وتستثير انفعالاته. تلعب بنية القصة دور مضخة ترفع اهتمام المشاهدين. البنية الجيدة تعرف كيف تتلاعب بفرص نجاح البطل، تزيدها تارة وتنقصها تارة أخرى، فتتابعها مشاعر

المشاهدين في صعودها وهبوطها. يؤدي إقلاق الجمهور تأثيراً مشابهاً لتأثير دفع كرة منفوخة تحت الماء. عندما ينتهي الضغط نحو الأسفل، تدقذف الكرة خارج الماء بقوة. تَتْبَعُ مشاعرُ الجمهور نفسَ خط سير الكرة. كلما كان المشاهد مضغوطاً قفزت الانفعالات أكثر وإلى مستوى أعلى بكثير مما كانت عليه في السابق. سوف يفيدك ذلك كقاعدة لبناء قصتك ورفع مستواها. الاختبار الأقصى هو أحد الضغوط الأخطر في القصة وهو الذي سوف يقودها إلى ذروتها الكبرى.

في مدينة الملاهي، يجعلونك تدور في الظلام أو على حافة الهاوية إلى أن تشعر بأنك على وشك الموت، وعندما تخرج من هناك تحس بأنك منتشٍ لكونك نجوت. أيّة قصّة لا تستثير مثل هذا النوع من الأحاسيس ستفشل في مسعاها. يعاني كتّاب السيناريو أحياناً مصاعب كبرى مع **الفصل الثاني** بسبب طوله. فتارةً يكون رتيباً جداً، مليئاً بالحشو وتارة أخرى دون موضوع. لا ينبغي على السيناريست أن يتصوره وكأنه مجرد سلسلة من الاختبارات تمنع البطل من بلوغ هدفه ولكن كسلسلة ديناميكية من الأحداث تقود البطل نحو لحظة حرجة ينبغي عليه اجتيازها. حتى في الكوميديات الأكثر خفة والمسلسلات العاطفية، يحتاج الفصل الثاني إلى أزمةٍ في منتصفه، لحظةٍ يتعلم فيها البطل التعامل مع الموت أو الخطر الكبير.

موت البطل الظاهري

الفصل الثاني من 'حرب النجوم'، بالرغم من طوله، لا يُشعِرنا بأي ضعف. يعود الفضل في ذلك إلى فترة تأزم مركزية يقترب فيها البطل من الموت من خلال العديد من الاختبارات، لا من خلال اختبار واحد فقط. في لحظة أخرى من مشهد آلة الطحن العملاقة، يُجَرُّ لوك نحو القعر بواسطة ذراع وحش أخطبوطي غير مرئي. هذا المشهد هو الذي جعلني أفهم آلية الاختبار الأقصى.

في البداية، يرى الجمهور والشهود (هان سولو والأميرة ليا والووكي) بضعَ فقاعات تعود إلى السطح، إشارة إلى أن لوك حي وما زال يناضل. حتى تلك اللحظة كل شيء يسير على ما يرام. ثم تتوقف الفقاعات، تتولد لدى المشاهدين ردة فعل وكأنه قد مات. وخلال بضع ثوانٍ نتساءل عمّا إذا كان سيصعد ثانية. أنت تعرف جيداً أن جورج لوكاس لن يقتل بطله في منتصف الفيلم. ومع ذلك يبدأ الشك يراودك.

أتذكر أنني شاهدت 'حرب النجوم' في العرض قبل الأول في استديوهات شركة فوكس. وأنني قد انجذبت بالكامل بهذه الثواني الحرجة القليلة في ذلك المشهد. لقد تماهيت جزئياً مع لوك سكاووكر وعندما بدا أنه ميت اصبحت أنا بذاتي وجوداً دون جسد على الشاشة. بدأت أنتقل من شخصية حية إلى شخصية أخرى متسائلاً مع أي منها يمكنني التماهي من جديد. هل سأكمل القصة متمثلاً الأميرة ليا أم هان سولو، ذلك الانتهازي الأناني، أو في شكل ووكي الوحشي. لم يوافقني أي منها. خلال هذه الثواني القليلة شعرت وكأنه قد أسقط في يدي. بالنسبة إلي، كان البطل حقاً في 'بطن الحوت'، في مكان منيع، وميتاً حقاً. بعد أن مات البطل، من أكون في الفيلم؟ من أين سأنظر إلى القصة. مثل كرة السلة الممسوكة تحت الماء، كنت مضغوطاً.

في تلك اللحظة، عاد لوك سكايووكر إلى السطح. لزجاً جداً ولكنه حيٌّ تماماً. كان قد اعتُبِر ميتاً ولكن هاهو الآن يعود إلى الحياة. وقد ساعد على بعثه رفقاؤه الذين أعانوه على الوقوف مباشرة. تنفس الجمهور الصعداء. شعروا بان انفعالهم يرفعهم بعد أن استُجِرّوا إلى مكان بعيد. إن تجارب من مثل تلك التجربة هي مفتاح نجاح أفلام سلسلة 'حرب النجوم'. إنها تجعل البطل والجمهور يمرّون قاب قوسين أو أدنى من الموت، ثم تعيدهم مرات ومرات. ما ينفقه الجمهور من أجل التأثيرات الخاصة والحوارات الساخرة والجنس أقل بكثير مما ينفقه لرؤية الأبطال يخادعون الموت. في الواقع يحب الجمهور، هو أيضاً، مخادعة الموت، ويعشق التماهي مع بطل يتخلص دائماً في اللحظات المأساوية.

البطل كشاهد على الموت

لم ينته بعد "حرب النجوم" من التعامل مع الموت. فقبل أن تنتهي مرحلة الاختبار الأقصى يشاهد لوك موت منتوره أوبي-وان جسدياً خلال مبارزة بالليزر مع الشرير دارث فادر. ينهار لوك ويشعر وكأن هذا الموت موته هو أيضاً بالذات. ولكن في هذا العالم الأسطوري، لا توجد حدود صريحة بين الحياة والموت، بل يُفضِّل أن تبقى مبهمة. تختفي جثة أوبي-وان متيحة لنا بذلك الشكل الاعتقاد بأنه يعيش في مكان ما، وأنه سيعود عندما سنحتاج إليه، مثل مرلان مع الملك آرثر.

بالنسبة لشامان مثل أوبي- وان، الموت هو عبور مألوف يمكن اجتيازه بسهولة في الاتجاهين. أوبي- وان ما زال حياً في لوك، وفي الجمهور، عبر تعاليمه. إذ أنه سوف يتمكن، بالرغم من موته الجسدي، من تقديم النصائح الجوهرية للوك في لحظات أخرى من الفيلم: "آمن بالقوة يا لوك".

البطل كمتسبب بالموت

من أجل أن يؤدي البطل تأثيره ليس مضطراً للموت خلال مشهد الموت هذا. يمكن فقط أن يكون شاهداً عليه أو أن يسببه. في "حرارة الجسد"، عندما يَقتُل ويليام هارت زوج كاثلين تورنر ويموّه هذه الجريمة، نكون أمام الحدث المركزي، الاختبار الأقصى لـــ هارت. ولكن ذلك هو أيضاً موت له، الموت الذي يشعر به في قرارة نفسه، إذ أنه خسر براءته ووقع ضحية شهوته الشخصية.

مجابهة الظل

الاختبار الأقصى الأكثر شيوعاً هو نوع من المعارك أو من المجابهة مع قوة معارضة. عدو لدود مميت أو شرير أو خصم أو معارض أو حتى إحدى قوى الطبيعة. يمثّل نموذج الظل البدئي الفكرة التي تتلاءم إلى أبعد حد

مع مجموع هذه الإمكانات. يمكن للشرير أن يكون شخصية خارجية. ولكن في ما وراء الكلمات والتفسيرات العقلانية، إنه يمثل وجوه البطل السلبية. وبعبارة اخرى، أكبر معارض للبطل هو ظله بالذات.

وككل النماذج البدئية، للظل سماته السلبية والإيجابية. الجانب العاتم أحياناً ضروري لتحديد الاتجاه الذي على البطل أو النظام أن يسلكه، وكذلك لتزويد البطل بإمكانات على قدر المقاومة التي سيتعرض لها. المقاومة في الواقع هي أكبر مصادرنا للقوة. ومن سخرية الأقدار، أن الأشرار الذين يسعون إلى موتنا يبدون فيما بعد أنهم يمثلون القوى التي تعمل لمصلحتنا.

الشيطنة [١]

بشكل عام يمثل الظل المخاوف والأمور المقرفة والمزايا غير المعترف بها للبطل؛ كل ما لا نحبه في أنفسنا ونسعى لإسقاطه على الآخرين. هذا النوع من الإسقاط يسمى الشيطنة. الأشخاص الذين هم في قمة أزمتهم الانفعالية يُسقطون أحياناً المشاكل التي يواجهونها في مجال ما على شخص آخر أو مجموعة ترمز حينذاك إلى كل ما يكرهون ويخافون في أنفسهم. خلال الحروب وفترات الدعاية والإشاعات (بروباغندا) يصبح العدو شيطاناً لا إنسانياً، الظل العاتم للصورة الملائكية أو الفضيلة التي نحاول الاحتفاظ بها لأنفسنا. فالشيطان هو الظل السلبي للإله، إسقاطٌ لكل ما هو سلبي في مقابل ما هو سامٍ رفيع.

أحياناً نكون بحاجة لهذا الإسقاط ولهذا الاستقطاب من أجل أن نلمح بوضوح باباً للخروج. يبقى النظام في حالة خطرة من عدم التوازن ما لم تصنف النزاعات وترتب تدريجياً وتستقطب ثم تُصارَع في نوع من المجابهة

---

(١) سلوك يقوم على إسباغ دلالة سلبية جداً على فكرة ما أو مجموعة أو فرد بحيث يوحي مجرد ذكره بردة فعل رافضة. وهذا ما نراه الآن في سلوك الأمريكيين والغرب إذ ينعتون كل ما يخالف آراءهم وأفكارهم بأنه شيطاني وأن كل من يناصبهم العداء هو جزء من "محور الشر". (م)

الدرامية. في العادة يمكن أن يتعرض الظل لضوء النهار، حينها ندرك ميولنا المكبوتة بالرغم من جهودها للبقاء في الظلام. الرعب الذي يتسبب به الضوء لدراكولا يرمز إلى رغبة الظل بالبقاء طي الكتمان.

الأشرار هم نوعاً ما ظل البطل تحت شكل إنساني. وأياً كانت غرابة قيم الشرير فإنها الانعكاس القاتم لرغبات البطل وأكبر مخاوفه، مضخمة ومشوهة.

موت شرير

أحياناً، في لحظة من الاختبار الأقصى، يمر البطل بمحاذاة الموت إلا أن الشرير هو الذي يموت. مع ذلك، فإن على البطل دائماً التعامل مع قوى أخرى، مع ظلال أخرى، قبل نهاية المغامرة. ينتقل العمل من الميدان الجسدي إلى الميدان الأخلاقي أو الروحي او الانفعالي. دوروتي تقتل الساحرة الشريرة في الفصل الثاني ولكنها تجابه اختباراً نفسياً، فقدان أي أمل بالعودة إلى منزلها في الفصل الثالث. لا ينبغي أن يحصل البطل على موت الشرير بشكل سهل جداً. في مشهد الاختبار الأقصى في فيلم هتشكوك "الستار الممزق" يحاول البطل قتل جاسوس في مزرعة. في حين أنه لا يمتلك أي سلاح ملائم. هنا يؤكد هتشكوك أن القتل أصعب بكثير مما يبدو عليه في الأفلام. كل موت يتضمن كلفة انفعالية وهذا ما يبينه لنا فيلم "اللا متسامح" المرة تلو المرة. القاتل المأجور الذي يمثل دوره كلينت إيستوود واعٍ بشكل مؤلم أن أهدافه هم كائنات بشرية مثله. ينبغي تصوير الموت بكل واقعيته، لا كمجرد إجراء شكلي.

هروب الشرير

قد لا يقوم البطل بسوى جرح الشرير في لحظة الاختبار الأقصى أو أنه لا يقتل سوى مساعديه. يفر حينذاك رئيس الأشرار ليقوم فيما بعد بمجابهة البطل في الفصل الثالث. يتقاتل أكسيل فولي مع رجال الشرير في الفصل الثاني في "شرطي بيفرلي هيلز". ولكن المجابهة النهائية مع الظل الرئيس أرجئت إلى الفصل الثالث.

الأشرار كأبطال في قصتهم الخاصة

لا تنسوا أبداً أن بعض الأشرار وبعض الظلال، إذا كانوا يبدعون في شرورهم، فإن الكثيرين منهم لا يَعتبرون أنفسهم شياطين بل هم مقتنعون بأنهم على حق وأنهم أبطال قصتهم الخاصة. اللحظة العاتمة بالنسبة للبطل هي لحظة نيِّرة للظل. وكأن قصتهم تُعرَض عليك في مرايا عاكسة. عندما يكون البطل مرتاحاً تسوء حال الشرير. إنها مسألة وجهة نظر. عندما ينتهي السيناريو الذي تكتبه أو قصتك، عليك أن تعرف جيداً كيف هي شخصياتك من أجل أن تقص القصة بحسب وجهة نظر كل منهم: أبطال، أشرار، أصدقاء، عشاق، حلفاء، حرّاس وشخصيات أخرى ذات أهمية أقل. كل واحد هو بطل قصته الخاصة. إنه لتمرين جيد أن تحاول استطلاع القصة، ولو لمرة واحدة على الأقل، وأنت تلبس لبوس الظل.

كيف يخادع الأبطال الموت

في الأساطير الكلاسيكية، يُنظر إلى الاختبار الأقصى على أنه لحظة ينبغي فيها على البطل الموت. الكثيرون وصلوا إلى هذه اللحظة ولم ينج منهم أحد. عندما يقترب برسيوس من الميدوزا، يصادف العديد من تماثيل الأبطال الذين حوّلهم هذا الوحش إلى حجر. أرض المتاهة التي دخل إليها تَيسيوس مغطاة بالعظام. إنها بقايا الأبطال الذين التهمهم المينوتور أو الذين ماتوا جوعاً وهم يبحثون عن المخرج.

يواجه هؤلاء الأبطال الأسطوريون بعض أنواع الموت ولكنهم ينجون حيث فشل الآخرون، لأنهم تمتعوا بحكمة التسلح بمساعدة فائقة للطبيعة منذ اللحظات الأولى. إنهم يخادعون الموت بشكل اعتيادي بفضل هدايا منتورهم. استخدم برسيوس المرآة التي قدمتها له أثينا من أجل الاقتراب من الميدوزا مع تحاشي أن تنظر إليه عيناً بعين. فقطع رأسها بسيفه السحري وحشره في

كيس سحري (هدية أخرى من المنتور) واضعاً حداً نهائياً للجرائم التي كان ينفذها ذلك الرأس الوحشي.

في قصة تيسيوس، كسب البطل حب أريان ابنة مينوس طاغية كريت خلال فترة الاقتراب. وعندما توجب على تيسيوس الذهاب إلى الأعماق المجهولة والمميتة في المتاهة، التفت إلى أريان ليطلب منها المساعدة. ذهبت الأميرة لرؤية منتور القصة، المخترع الكبير والمهندس ديدالوس الذي صمم المتاهة. مساعدته السحرية من أبسط ما يكون : كُبَّة من الخيطان تمسك أريان بطرفها بينما يمضي تيسيوس في طرقات المتاهة الملتوية ممسكاً بالطرف الآخر. وهكذا ارتبط الاثنان بخيط حبهما الذي سيتيح لتيسيوس العودة من الموت.

خيط أريان

خيط اريان رمز قوي على قدرة الحب وعلى ما يشبه الصلة التخاطرية التي تصل بين الأشخاص الذين تربطهم علاقة متينة. إنه أشبه بـــ 'الحبل' الذي يربط الأولاد بوالدتهم إلى أن يبلغوا سن الرشد[1]، حبل غير مرئي ولكن مقاومته للشد أقوى من الفولاذ.

خيط اريان حبل مطاط يربط البطل بالأشخاص المحبوبين. يمكن للبطل المضي بعيداً في جنونه أو في الموت، ولكن تلك الروابط ستعيده بشكل شبه دائم. روت لي والدتي أنها خضعت، عندما كنت طفلاً، لعملية جراحية إسعافية وكانت على شفير الموت. كانت روحها قد غادرت جسدها وراحت تهوّم في الغرفة حرّة ومستعدة للرحيل. ولم تقرر العودة إلى الحياة إلاّ عندما رأتنا أنا وأخواتي. كان لديها سبب لمتابعة الحياة إذ أن عليها الاعتناء بنا.

---

(١) تشير العبارة الفرنسية "قَطْعَ الحبل' (أي الحبل السري) إلى أن الفتى قد أصبح بالغاً ومستقلاً في تصرفاته. (م)

في الإنكليزية القديمة، كلمة "كبة خيطان" (clew) مأخوذة من التعابير البحرية وقد اشتقت منها اللغة الإنكليزية كلمة (clue) بمعنى "دليل". الدليل هو خيط يمكن أن يتبعه الباحث ليصل إلى مركز أساسي في انتظار حصوله على استجابة أو أمر. شلة الخيطان التي تربط قلباً بقلب هي غالباً دليل أساسي يتيح توضيح سر غامض أو حل نزاع.

الأزمة العاطفية

يمكن أن يكون الاختبار الأقصى أزمة انفعالية شديدة. في قصة حب، تشكّل تلك الأزمة لحظة شديدة الخصوصية، لحظة نرغب بها جميعاً رغم تخوفنا منها. في ذلك الحين، دفاعات البطل هي التي تموت. في قصة أخرى، يمكن أن يكون الأمر عبارة عن لحظة قاتمة من قصة الحب، عندما يقع البطل فريسة الخيانة أو عندما يبدو رابط الحب ميتاً. يصف جوزيف كامبل ما يمكن أن نسميه التشعبات الرومانسية في الاختبار الأقصى في فصلين من "البطل ذو الوجوه الألف": "اللقاء مع الإلهة" و"المرأة المغوية". وبحسب ما كتب هو بالذات: " تُقدّم المغامرة القصوى عادة كاتحادٍ صوفيٍّ بين البطل المنتصر والملكة، ربة العالم. هكذا هي الأزمة في النظير وفي السمت[1] أو في الطرف الأقصى من الأرض، في النقطة المركزية من الكون، في قدس اقداس المعبد أو في أعمق أعماق القلب المظلمة." في قصص الحب، تكون الأزمة إما مشهداً غرامياً وإما انفصالاً. وتذكروا أن كلمة أزمة تأتي من كلمة يونانية وتعني الفصل.

في "غرام الجوهرة" الأزمة هي في الوقت نفسه اختبارأقصى مادي، وانفصال شخصين عاشقين، جوان وايلدر وصديقها الشخصية المتحولة جاك

(١) السمت أو سمت الرأس: هي النقطة التي تقع فوق رأس الراصد والتي يقطع فيها امتداد الخط الرأسي إلى أعلى الكرة السماوية .. وتقابلها في آخر القطر الممتد في اتجاه القدمين إلى أسفل نقطة: النظير وتسمى أيضاً سمت القَدَم. يتعين النظير دائماً باتجاه جاذبية الأرض.

كولتون. يدخلان كلاهما في كهف عميق حقيقي حيث يتلقفان زمردة ضخمة 'إل كورازون'، ولكن ذلك أسهل مما ينبغي، فبعد بضع لحظات اجتازا اختباراً أقصى عندما غاصت سيارتهما في شلال. اختفت جوان وايلدر تحت الماء خلال عدة لقطات ويشاهد الجمهور جاك كولتون وهو يصارع من أجل الوصول إلى الضفة، ويتركنا كاتب السيناريو نتخيل، على مدى ثوانٍ عدة، أن جوان قد ماتت. هذه الثواني كافية ليعمل سحر الاختبار الأقصى. ثم تعاود جوان الظهور في لقطة مقرَّبة وهي تصارع تحت صخرة. يعبِّر الحوار بوضوح عن ولادتها ثانية. على الضفة المقابلة يصرخ كولتون: 'اعتقدتك غارقة'. وتؤكد جوان: 'كنت كذلك'.

جُنَّ كولتون من الفرح لنجاتهما كليهما ولكن بالنسبة لجوان تتركز الأزمة حينها على المستوى الانفعالي. كولتون، الذي لا يمكن الوثوق به كثيراً، واقف على الطرف الآخر من النهر المضطرب ويمسك بالحجر الكريم. هنا نصل إلى اختبار حقيقي لحبهما. هل سيَفي بوعده بلقائها في المدينة التالية أم سيهرب ببساطة ومعه الجوهرة محطماً بذلك قلبها؟ هل ستتمكن من البقاء حية دونه في غابة العالم الفائق؟

القِران المقدس

في القصص المتصفة بشيء من العمق الانفعالي والنفسي، يؤدي الاختبار الأقصى إلى لحظة قران صوفي بالنسبة للشخصية. أي إلى التوازن بين القوى الداخلية المتعارضة. يمكن أن تكتنف القران السمة الدرامية التي يتصف بها الاختبار: ما الذي سيحصل إن لم أوفق في ذلك ؟ إن كان توأم روحي الذي أقوده إلى الهيكل سينقلب ضدي ويحطمني؟ ولكن بالرغم من هذه المخاوف، ينتهي الأبطال بالاعتراف بمزاياهم الخبيئة، وحتى بظلالهم. إنهم يقترنون حينذاك معها في قران مقدس. في نهاية المطاف، يسعى الأبطال إلى مجابهة مع قرينتهم، مع روحهم أو مع أنوثتهم غير المعترف بها، ومع الأوجه الحدسية لشخصيتهم.

تبحث النساء عن قرين، عن الإمكانات الذكورية، أي المحاكمة العقلية وتأكيد الذات، التي علّمهن المجتمع إخفاءها. سيسعين إلى الدخول في تواصل مع قواهن الإبداعية أو مع طاقة أمومية كن قد رفضنها. في لحظة تأزُّم يمكن لبطلة ما أن تتواصل مع كافة سمات شخصيتها كما لو أن وجوهها المختلفة مدعوة للاتحاد من أجل تحمل مخاطر حياتها.

التوازن

في القران المقدس، يعتبر شكلا الشخصية متساويين في القيمة. إن البطل الذي يبقى على تواصل مع كافة المزايا الإنسانية لَهُوَ في وضع متوازن لا يسهل إقصاؤه ولا يمكن زعزعته. كتب جوزيف كامبل أن "القران المقدس يمثل سيطرة البطل التامة على الحياة". زواج متوازن بين البطل والحياة.

يمكن إذن للاختبار الأقصى أن يكون عبارة عن أزمة يسترجع فيها البطل وحدته مستعيداً سمته الأنثوية أو الذكورية المكبوتة ومتحداً معها. ولكن يمكن أن يكون هناك أيضاً انفصال مقدس. المبارزة بين الجوانب الذكورية والأنثوية سوف تؤدي إلى حروب مفتوحة مميتة.

ومن الحب ما قتل

يتطرق جوزيف كامبل إلى هذا النزاع المدمر في "المرأة المغوية". ربما كان العنوان خدّاعاً مثل "اللقاء مع الإلهة". إذ أن القوة في تلك اللحظة هي مذكرة بقدر ما هي مؤنثة. وأمام احتمال مثل هذا الاختبار، سوف ينعطف البطل نحوالخيانة والتخاذل أو خيبة الأمل. إنها أزمة ثقة في شهر العسل بالذات.

كل نموذج بدئي يمتلك في الوقت نفسه جانباً مضيئاً وإيجابيا، وجانباً آخر سلبيا وعاتما. الجانب العاتم في الحب هو قناع الحقد والاتهام والإهانة والرفض.إنه وجه "ميدِيا" التي تقتل أطفالها وقناع الميدوزا المحاط بأفاعي

التأنيب والشعور بالذنب السامة. يمكن أن تظهر الأزمة عندما يُظهِرُ فجأة عاشق متقلب شكلاً آخر من شخصيته، تاركاً البطل يحمل شعوراً بالخيانة وبالقرف من الحب. إنها إحدى الحيل المفضلة لدى هتشكوك. في فيلم شمال مع شمال غرب، وبعد مشهد لطيف جداً، تقع الشخصية التي يمثلها كاري غرانت ضحية الخيانة وتسلمه إيفا ماري سانت إلى الجواسيس. حينها يجتاز غرانت اختبار منتصف الفيلم، يشعر بأنه مهمل. كانت إيفا تمثل إمكانية أن يعيش حباً حقيقياً، ولكن هيهات، لقد أصبح الآن مستحيلاً. وهذا التخلي الأول يجعل الاختبار التالي أكثر إيلاماً. عندما ينجو بالكاد من رشقات طائرة ترش حقل ذرة بالمبيدات، نشعر بأنه وحيد إلى درجة يائسة.

القرين أو القرينة السلبيان

نصادف أحياناً خلال رحلة حياتنا إسقاطات سلبية للقرين والقرينة. يمكن أن يكون ذلك شخصاً يجذبنا ولكنه ليس جيداً بالنسبة لنا. إنه الجانب اللا أخلاقي من ذواتنا. يكتسب فجأة ثقة بالنفس مثل مستر هايد عندما يتفوق على دكتور جايكل. يمكن لمثل هذه المجابهة أن تكون اختباراً مميتاً في علاقة ما أو في تطور شخص ما. يكتشف بطل " علاقات مميتة" أن عاشقاً تافهاً يمكن أن يتحول إلى قوة قاتلة عندما ينزعج أو يُرفض. ويمكن لشريك مثالي أن يتحول إلى قاتل بوسطن مثلما يمكن أن يتحول والد محب إلى قاتل في فيلم "shining". ففي نُصوص "حكايات غريم" الأصلية، كانت زوجات الأب الشريرات والملكات أمهاتٍ تَحولّ حبهن إلى حب قاتل.

الجنون

فيلم "نفوس معقدة (Psycho)" لألفرد هتشكوك هو أحد استخدامات الاختبار الأقصى الأكثر إرباكاً وتشويشاً. يقاد الجمهور إلى التماهي مع ماريون (جانيت لي) وحتى إنه يستلطفها بالرغم من أنها اختلست أموالاً وهي

الآن قيد الملاحقة. طيلة النصف الأول من الفصل الثاني، لا يمكن للمشاهد أن يتماهى مع أي شخص آخر، اللهم ما عدا صاحب الفندق العديم المنفعة، نورمان بيتس (أنتوني بيركنز) إلاّ أن غرابة أطواره الشديدة تدفع الجمهور إلى عدم الرغبة بذلك. في فيلم تقليدي، ينجو البطل دائماً من الاختبار الأقصى ويعيش وقتاً كافياً لرؤية الشرير مغلوباً خلال ذروة القصة. لا يمكن تصور أن يُضحّى بنجمة مثل جانيت لي، وهي من بطلات الشاشة الخالدات، في منتصف الفيلم. مع ذلك ارتكب هتشكوك ما لا يخطر على بال، فقد قتل بطلته في منتصف القصة. الاختبار الأقصى مميت للبطل، نهائي ولا رجعة عنه.

التأثير الذي نحصل عليه من ذلك مدوٍّ. طيلة الفترة التي كنا نرى فيها دم ماريون يجري تحت مرشّ الحمّام، كنا نشعر بذلك الانطباع الغريب بأننا شبح يهوم في الغرفة. والآن، مع من ستتماهى أيها المشاهد؟ من الواضح أن هتشكوك لا يترك لنا أي خيار، لم يبقَ سوى نورمان. وندخل قسراً في فكر نورمان ونعيش القصة بعينيه. حتى إننا نبدأ باعتباره بطلنا الجديد. يوحي لنا المؤلف بأن نورمان يحمي والدته المجنونة. ولكننا نكتشف في النهاية أنه القاتل الحقيقي. لقد عشنا إذن في جسد مريض نفسي. لا يمكن إلاّ لمعلّم مثل هتشكوك أن يتحدى بهذا الشكل القواعد التي تطبق على البطل والموت والاختبار الأقصى.

في مجابهة الخوف الأكبر

أخيراً الاختبار الأقصى هو اللحظة التي يتحدى فيها البطل خوفه الأكبر. معظم الناس يخشون الموت قبل أي شيء آخر. ولكن في العديد من القصص، ما يخيف البطل إلى أقصى حد هي: رُهاباته أو منافس أو عاصفة شديدة أو أزمة سياسية. إنديانا جونز وجد نفسه في مجابهة حتمية مع أكثر شيء يخشاه: الأفاعي.

من كل المخاوف التي يجابهها الأبطال، ينتج الأثر الأكثر دراميةً عن المجابهة مع أحد الوالدين أو شخص يرمز إلى السلطة. الخلاف

العائلي هو المحرك في أقوى الدرامات. والمجابهة مع أحد الوالدين هي اختبار أقصى قوي.

التصدي لأحد الوالدين

في النهر الأحمر، ماتيو غارث (مونتغمري كليفت) يجابه هذا الخوف الكبير في منتصف القصة، عندما يحاول الاستيلاء على قيادة نقل المواشي من حميّه توم دنسون (جون واين) الذي أصبح ظلاً مخيفاً. في بداية القصة دنسون هو في الوقت نفسه بطل ومنتور، ولكنه يقايض هذه الأقنعة بقناع الطاغية في مرحلة الاقتراب. يتحول إلى سيِّد مجنون، مجروح، سكران، وقاسٍ، وإلى أبٍ مغالٍ يطالب كل من هم حوله بأكثر مما هم مدينون به تجاهه. عندما يتحدى ماتيو منتوره ومثله الأعلى، يجابه خوفه الأكبر في اختبار أقصى.

يصدر دنسون أمراً بأنه سيتصرف كإله وسيشنق الناس الذين سيخالفون القوانين التي سنها لعالمه الصغير. يتصدى له ماتيو معرّضاً نفسه للقتل هو أيضاً. ينهض دنسون من عرشه كأمير للموت ويطلق عليه. إلاّ أن حلفاء ماتيو الذين التقى بهم خلال فترة الاختبار انتزعوا المسدس من يده. إن سلطة ماتيو الآن كبطل قوية لدرجة أنه لم يعد بحاجة حتى إلى رفع إصبعه في مواجهة خصومه. إن إرادته قوية بما يكفي لينتصر على الموت. وهكذا يخلع دنسون عن العرش ويصبح ملك نقل الماشية، غير تاركٍ لحميّه سوى حصان ومطعم صغير. في مثل هذا النوع من القصص، مجابهة الخوف الأكبر يمثلها الجيل الشاب عندما يتصدى إلى من فاتهم القطار من الجيل القديم.

صراع الأجيال

طالما تسبب انقلاب الشباب على من هم أكبر منهم سناً بمآسٍ. والاختبار الأقصى الذي يقوم على معارضة حظرٍ صادر عن أحد الوالدين

قديمٌ قِدَم آدم وحواء، وأوديب والملك لير. هذا الصراع المغرق في القدم يغذي السيناريوهات بشكل جيد. مسرحية "البركة الذهبية" موضوعها الجهود اليائسة التي تبذلها فتاة لتحظى بإعجاب والدها. تتمثل الاختبارات بالفتاة التي تعارض والدها، والوالد الذي يشعر بقرب منيته.

مأساة الأجيال هذه تُمثَّل أحياناً على المستوى العالمي. احتل الطلاب الصينيون ساحة تيننامين وصدوا الدبابات بانين سداً من أجسادهم. كانوا يتحدون الحالة الراهنة التي فرضها عليهم آباؤهم وأجدادهم.

وكذلك تعبِّر الصراعات في حكايات الجنيات ضد الذئاب والساحرات عن الصراع مع الأهل. ترمز الساحرات إلى الجانب المظلم من الأم، وتمثل الذئاب والغيلان والمردة الجانب المظلم في الأب. التنانين والوحوش الأخرى تمثل جانب الظل من أحد الأقارب أو من جيل عفا عليه الزمن. كان جوزيف كامبل يتكلم عن التنين كرمز غربي لطاغية يتمسك بِمُلْكٍ أو عائلة إلى أن تُنتزَع منه حياته.

يمكن أن يكون الصراع بين الأجيال أيضاً مستبطَناً كما يمكن أن يكون صريحاً، عن طريق تعارض مفتوح بين الأولاد والأهل. الصراع الصامت الذي ينفجر خلال الاختبار الأقصى يأتي غالباً من صراع داخلي بين بنية شخصية ناضجة راضية بنفسها تعرف كيف تحمي ذاتها، وشخصية جديدة لا تزال ضعيفة غير واضحة المعالم ولكنها شديدة الرغبة بالولادة. ولكن الأنا الجديدة لا يمكن أن تولد طالما أن الأنا القديمة لم تمت. أو على الأقل لم تنسحب لتترك مساحة أكبر على الميدان المركزي.

وفي حالات نادرة، يمكن للاختبار الأقصى أن يكون مناسبة لشفاء جرح عميق بين بطل وأحد والديه. يسمي جوزيف كامبل هذه الإمكانية التصالح مع الأب. أحياناً عندما ينجو بطل ما من الاختبار أو عندما يتجرأ على تحدي سلطة رمز أبوي، يكسب موافقة الأهل وهكذا تغدو الصراعات الظاهرية محلولة.

موت الأنا

يعني الاختبار الأقصى في الأساطير موت الأنا. البطل الذي مات بشكل نهائي بالنسبة للعالم التقليدي أصبح الآن يشكل جزءاً من الكون (Cosmos) فيولد من جديد مزوداً بوعي جديد. لقد تم الاستعلاء على حدود الأنا القديمة أو إبطالها. وبشكل من الأشكال أصبح البطل إلهاً. لقد اكتسب الإمكانية الربانية للارتفاع فوق الحدود الاعتيادية التي يفرضها الموت في إدراك الروابط الموجودة بين الأشياء كلها بسعة أفق أكبر. يسمي قدماء الإغريق هذه الظاهرة لحظة تأليه. إنه مستوى يفوق مستوى الحماسة إذ أنك تشعر فيه بأن الآلهة تسكنك. في حالة التأليه، تصبح أنت الإله. وكونك قد ذقت الموت، يعطيك الحق بالجلوس للحظة على عرش الإله.

البطل الذي يجابه الاختبار الأقصى يكون قد نقل مركز الثقل من الأنا إلى الكائن (الجوهر)، نحو الجزء الأكثر ألوهية في ذاته. وعندما يضطلع البطل بمسؤوليات تتجاوز شخصه بالذات نكون أمام حالة انتقال من الذات (الجوهر) نحو المجموعة. إنه يخاطر بحياته من أجل نجاة المجموعة وبهذا يكتسب الحق بأن يُدعى 'بطلاً'.

ساحر أوز

دوروتي وأصدقاؤها سجناء لدى الساحرة الشريرة يحرسهم جيش من حرّاس العتبة وينبغي عليهم الآن مجابهة الاختبار الأقصى. جن جنون الساحرة لكونهم تجرؤوا على الدخول إلى كهفها العميق واستولوا على أثمن كنوزها: الخف العقيقي. هددت بأن تقتلهم واحداً إثر الآخر محتفظة بدوروتي إلى النهاية. التهديد بالموت يجعل الرهانات واضحة. الآن يعرف المشاهدون أن معركة ستحدث بين قوى الحياة وقوى الموت. تهاجم الساحرة أولاً الفزاعة. تشعل اللهب بمكنستها وتستخدمها كشعلة لحرقها حية. اشتعل القش الذي تتكون منه المكنسة بسرعة وبدا

أن كل شيء قد ضاع. كل الأطفال الذين بين الجمهور مقتنعون بموتها ويشعرون بفظاعة الأمر.

بشكل غريزي، تقوم دوروتي بفعل الشيء الوحيد الذي يمكن أن تتخيله من أجل إنقاذ صديقتها. تأخذ دلو ماء وترشه على الفزاعة. انطفأت النار ولكن الساحرة تبلّلت بالماء. لم يكن لدى دوروتي أية نية بقتل الساحرة ولم تكن حتى تدرك أن الماء سوف يجعلها تذوب ولكنه في نهاية المطاف قتلتها. لقد كان الموت يتجول في الغرفة وما كان من دوروتي إلا أن حولته نحو ضحية أخرى.

ولكن الساحرة لم تختفِ بهذه البساطة. موتها طويل، موجع ومحزن. ولسان حالها يقول: "آه، هذه هي نهاية شرّي الرائع! يا لهذا العالم! يا لهذا العالم!". وريثما ينتهي الأمر تَرثُون لحال الساحرة وقد أحسستم بطعم الموت الحقيقي.

تدريبات

١- ما هو الاختبار الأقصى في: صمت الحملان؟ أمير البحار؟ امرأة ناعمة؟

٢- ما هو الاختبار الأقصى في قصتك؟ هل في قصتك شرير حقيقي أم أنه مجرد خصم؟

٣- بأي شكل يغدو الشرير أو الضد ظلاً للبطل؟

٤- هل يتم توجيه سلطة الشرير بواسطة شركاء أو منفّذين؟ ما هي الوظائف الخاصة لهؤلاء؟

٥- هل يمكن للشرير أيضاً أن يكون شخصية متحولة أو أُلعُباناً؟ ما هي النماذج البدئية الأخرى التي يمكن أن يجسدها الشرير؟

٦- كيف يجابه بطلك الموت خلال الاختبار الأقصى؟ ما هو أكبر مخاوفه؟

المرحلة التاسعة: المكافأة

"أتينا، رأينا وركلناه على قفاه"

من "مطاردو الأشباح"،

سيناريو دان إيكرويد وهارولد راميس

بعد أن يتم تخطي أزمة الاختبار الأقصى سيتذوق الأبطال نتائج كونهم قد نجوا من الموت. يمكن أن يكون الانتصار عابراً ولكنهم في تلك اللحظة يريدون تذوق متعته.

نحن، مغامري الحياة، ننظر إلى أنفسنا بابتسامة تَعَرُّض. فلقد اكتسبنا الحق في حمل لقب أبطال بالنسبة للقبيلة الأصلية. جابهنا الموت وعرفناه ومع ذلك ما زلنا أحياء. من أعماق الخوف برزنا فجأة نحو النصر وقد حان الوقت لملء بطوننا الفارغة ورفع أصواتنا حول نار المعسكر لنتغنّى بمآثرنا. صارت الجروح القديمة والأحقاد الماضية أموراً منسية. قصة رحلتنا هي الآن قيد التحضير.

تتجمعون في معزل عن الآخرين صامتين بشكل غريب، وفي العتمة المتلاشية تتذكرون أولئك الذين فشلوا. يغمركم شعور غريب. لقد تغيرتم. جزء منكم لم يعد موجوداً وولد جزء آخر وأصبحت النظرة التي تلقونها من الآن فصاعداً على العالم مختلفة بشكل لا رجعة عنه. إنه مظهر آخر من مظاهر المكافأة التي كسبتموها بعد أن جابهتم الموت.

اللقاء مع الموت حدث كبير سوف تكون له نتائجه. سيكون هناك دائماً لحظة يُعترَف فيها بالبطل ويكافأ لكونه نجا من الموت أو من اختبار خطير. إن النجاة من أزمة تفتح إمكانات عديدة. يمكن أن تتخذ المكافأة التالية للاختبار الأقصى أشكالاً عدة وأن يكون لها معانٍ عديدة.

الاحتفالات

بعد أن يكون الصيادون قد نجوا من الموت وجلبوا الطرائد، من الطبيعي أن يرغبوا بالاحتفال بهذا الحدث. إنهم منهوكون وعليهم استعادة قواهم. يقيم حينها البطل عيداً يقوم خلاله بطبخ وأكل ثمار انتصاره. فكان أبطال الأوديسة يقدمون دائماً ضحية تتبعها وليمة لشكر الآلهة لكونها حمتهم من محنة في البحر. يعرفون أنهم سيكونون بحاجة للقوة من أجل العالم الآخر ولديهم الآن بهذا الشكل الوقت الكافي للاستراحة واستعادة الطاقة قبل عودتهم.

بعد صيد ثيران البيزون، وهو اختبار أقصى في 'الرقص مع الذئاب'، يجابه فيه دنبار والقبيلة الموت، يجتمعون أمام النار حيث يشوون ثوراً. وبما أن البطل كان قد أنقذ حياة أحد الشبان تقدّم له لاكوتا (القبيلة) مكافأة إذ تعترف به كفرد من أفرادها.

مَشاهد حول نار المخيم

قصص عديدة من هذه المنطقة تصور أبطالاً ورفقاءهم مجتمعين حول نار المخيم. يستذكرون الأحداث الأخيرة، يمزحون ويتفاخرون بشيء من الارتياح لكونهم نجوا من الموت. صيادو البر وصيادو البحر، الربابنة والملاحون، الجنود والمستكشفون يحبون جميعاً المبالغة بمآثرهم. وبمناسبة نار المعسكر في 'الرقص مع الذئاب' اضطر دنبار إلى رواية صيد الثيران عدة مرات.

تحصل أحياناً شجارات حول النار، يتنازع المحاربون الغنائم ودنبار الذي فقد قبعته خلال الصيد يطالب بها محارب السيو الذي كان قد التقطها.

تستثير نار المخيم استعادة الذكريات والحنين. لن يعود شيء كما كان بعد أن تم اجتياز مهاوي الموت والحياة. يلتفت أحياناً البطل نحو ماضيه ويستذكر الطريق الذي قاده حتى ذلك المكان. ربما سيتذكر حينها البطل المنعزل الأحداث والأشخاص الذين أثّروا فيه. واحياناً سيتكلم عن قَدَرِه الذي يتحكم بحياته.

تؤدي هذه المشاهد وظائف هامة بالنسبة للمشاهدين. تسمح لنا باستعادة أنفاسنا بعد معركة أو اختبار مثير. تلخص أحياناً الشخصيات الأحداث معطية إيانا بهذا الشكل فرصة لمراجعة القصة وفهم الطريقة التي عاشوها بها. في النهر الأحمر ماتيو غارث يحكي لـ تيس (جوان درو) عن المؤامرة من حيث أنها شخصية جديدة في القصة. حول النار يكشف المشاعر التي يكنها لوالده بالتبني. ويقدم لنا بهذا الشكل الخيوط الموجهة لهذه الملحمة المعقدة.

نتعلم أكثر عن الشخصيات خلال فترات الهدوء. في 'الفك' المشهد الذي يروي فيه روبرت شو مغامرة رهيبة مع قروش المحيط الهادئ خلال الحرب العالمية الثانية هو مثال لا ينسى. يقارن الرجال ندوبهم ويتغنون بأغنية حانات. إنه مشهد 'تبادلات شخصية' مبني اعتماداً على الحميميّة التي تولّدت بين رجال عاشوا اختباراً مشتركاً. في رسوم والت ديزني المتحركة مثل بينوكيو أو بيتر بان غالباً ما يكون الإيقاع سريعاً جداً. ولكن ديزني يحرص على إدراج فترات هدوء حيث يحل الانفعال محل الحركة. هذه المقاطع الوجدانية غالباً والمعتمدة على مشاعر المشاهد تفيد في تحقيق رابط بين الجمهور والبطل.

مشاهد الحب

غالباً ما تكون عقابيل الاختبار الأقصى مناسبة لمشهد غرامي. لا يصبح البطل بطلاً حقاً إلا في لحظة الأزمة، وحتى تلك اللحظة لا يكون سوى متدرب. ولا يستحق أن يكون محبوباً عن جدارة طالما أنه لم يعلن رغبته

بالتضحية. ولكن بعد الاختبار الأقصى، يستحق البطل الحقيقي قصة غرامية أو قراناً مقدساً. في "النهر الأحمر"، مشهد نار المخيم الموصوف سابقاً هو أيضاً مشهد غرامي.

في فيلم الإثارة "أرابيسك"، بعد أن نجا غريغوري بيك وصوفيا لورين معاً من الموت، ارتبطا في مشهد غرامي. فحين قصت عليه أكاذيب عديدة من أجل تضليله كانت تمثل دور شخصية متحولة ولكنه فهم أخيراً أنها كانت تخفي طيبة حقيقية وهو الآن يثق بها. في "الحسناء والوحش"، رقصة الفالس الرومانسية التي يقوم بها البطلان هي مكافأة لكليهما. لقد عرف الوحش كيف يجابه أهل المدينة ورأت الحسناء ما وراء المظاهر المخيفة لدى الوحش.

التملك

أخيراً يستولي البطل على ما جاء للبحث عنه وهذه سمة أساسية في هذه المرحلة. صيادو الكنوز يأخذون الذهب، الجواسيس يسترقون الأسرار، القراصنة ينهبون المراكب التي أسروها. البطل قليل الثقة بذاته يستعيد ثقته. ويستردّ العبد حريته. في نهاية الصفقة، يتلقى البطل حقوقه بعد أن يكون قد خاطر بحياته وتعرّض للموت. الإله الشمالي أودين يضحي بعينه ويعلق نفسه في غصون شجرة العالم طيلة تسعة أيام وتسع ليالٍ بغية اكتساب المعرفة الكلية.

استلام السيف

نسمي أيضاً هذا الجزء من الرحلة استلام السيف إذ أن البطل يستولي عنوة على ما جاء يبحث عنه في العالم الفائق. يمكن أن تكون المكافأة الحب، ولكن في أغلب الأحيان يستولي البطل على كنز أو يستلمه مثلما يستولي جيمس بوند في "من روسيا مع الحب" على الـ "ليكتور" (أي القارئة) وهي آلة سوفييتية لترجمة الرسائل المشفّرة.

في "كينغ كونغ"، يأتي التملك بعد الموت والبعث، خلال فترة الاقتراب، يتحول كينغ كونغ من مضطهد لـ فاي راي ليصبح حاميها عندما يقاتل التيرانوسور في طريقه نحو قلب الكهف. وريثما يصل إلى مرحلة الاختبار الأقصى، يحميها ضد أفعى عملاقة، ويصبح بذلك بطلاً بكل معنى الكلمة. هاهو يستولي إذن على مكافأته. ومثل أي بطل طيب آخر يأخذ الفتاة.

في مشهد حنون، ولكنه شهواني، يُخرجها وهي جاثية في قلب راحته الضخمة على شرفة كهفه ويتفحصها عن قرب. ينزع عنها بعناية ثيابها، القطعة تلو الأخرى، ويتنشق عطرها بفضول ويدغدغها بإصبعه. يقاطع مشهد الحب هذا ديناصور آخر مهدد ولكن كينغ كونغ يحصل هناك على مكافأته.

فكرة البطل الذي يستولي على السيف تأتينا من الأساطير التي يقاتل فيها البطل التنانين ويستولي على كنوزهم. بين تلك الكنوز هناك دائماً سيف سحري كان في السابق مُلكاً لوالد البطل، والتنين هو الذي كسره أو سرقه. صورة السيف كما تظهر في ألعاب التارو هي رمز لإرادة البطل، السيف المصنع في النار والمغموس في الدم، المكسور والمعاد لحامه، المسخن حتى الاحمرار والمطروق، المسنون والمروس والموجه نحو هدف مثل سيوف الذور في "حرب النجوم".

ليس السيف سوى رمز من بين رموز أخرى. يسمي جوزيف كامبل هذه المكافأة "الهبة السامية". الكأس المقدسة Graal مفهوم آخر قديم وسري، يرمز إلى كل الأشياء التي لا يمكن الوصول إليها في النفس والتي يسعى إليها الفرسان والأبطال خلال بحثهم. ويمكن لزهرة أو جوهرة أن تكونا الكنز في قصة أخرى. الملك القرد في الأساطير الصينية يبحث عن السوترا (نصوص مقدسة بوذية) كانت قد أُخذت إلى التيبت.

سرقة الإكسير

بعض الأبطال يشترون الكنز بالمعنى الحقيقي، يشرونه بحياتهم. بينما يسرقه أبطال آخرون في قلب القصة. ولكن ذلك لا يعني أنه أصبح مستحقاً. فحتى لو سُدد ثمنه، أو اكتسب اكتساباً، لا بد للبطل أن يستحوذ عليه. يسمي جوزيف كامبل هذه المرحلة "الاستيلاء على إكسير الحياة غير الفانية".

الإكسير هو نوع من أنواع الأدوية. يمكن أن يكون سائلاً لذيذاً وغير مؤذٍ يضاف إليه دواء آخر. قد لا يكون أحياناً سوى دواء غُفْل(١) يعطى وحده أو يخلط مع مركبات كيميائية أخرى. كشفت بعض الدراسات أن بعض الأشخاص يشعرون بالتحسن في الواقع بفضل دواء غفل، أي مادة دون أية قيمة علاجية، حتى عندما يعرفون أنها ليست سوى حبة سكر. وهذا شاهد على قدرتها الإيحائية.

الإكسير هو أيضاً دواء يشفي كل الأمراض، مادة سحرية تعيد الحياة. في الخيمياء، الإكسير هو مرحلة من مراحل إنتاج الحجر الفلسفي، قادرة على إجراء تحويل المعادن وخلق الحياة والاستعلاء على الموت. هذه القدرة على الغلبة على قوى الموت هي الإكسير الحقيقي الذي يبحث عنه معظم الأبطال.

غالباً ما يُكلَّف البطل بسرقة الإكسير. إنه سر الحياة والموت؛ وهو ثمين جداً بحيث لا يجوز التخلي عنه بسهولة. بعض الأبطال يتحولون إلى أُلْعُبانات أو لصوص من أجل الاستيلاء عليه، مثل بروميثيوس الذي يسرق النار من أجل البشر، أو آدم وحواء وهما يتذوقان التفاحة. يمكن لهذه السرقة أن تُسكِرَ البطل للحظة، ولكنه سيدفع ثمن ذلك غالياً فيما بعد.

---

(١) عند تجريب دواء جديد، تصنَّع مادة شبيهة بالدواء الأصلي من حيث الشكل ولكنها لا تتضمن أية مادة دوائية للتمييز بين التأثير النفسي والتأثير الفعلي للدواء.

التأهيل

في نهاية الاختبارات يصبح الأبطال أشخاصاً مختلفين معترف بقيمتهم ويشكلون جزءاً من الصفوة الصغيرة التي خدعت الموت. كان الأبطال الخالدون عند الإغريق ينتمون إلى نادٍ شديد الإغلاق. فقط الآلهة وبعض البشر الموفوري الحظ كانوا يُعفَوْن من الموت، وفي سبيل ذلك كان ينبغي إنجاز مآثر وأعمال مشهودة أو كسب إعجاب خاص من قبل الآلهة من أجل أن يقبلهم زيوس. بين هؤلاء السعداء المصطفين نجد هرقل وأندروميدا وإسكولاب.

الترقية التي يحصل عليها المرء في ساحة المعركة ومنح لقب فارس هي أيضاً طريقة للاعتراف بأن الأبطال قد تغلبوا على الاختبار وقُبِلوا في عالم الناجين الصغير. وما نسميه الفصل الثاني يسميه جوزيف كامبل 'التأهيل'، أي انطلاقة جديدة لمرحلة أعلى. بعد مجابهة الموت يصبح البطل كائناً جديداً حقاً. المرأة التي عرفت مغامرة منح الحياة مخاطرة بحياتها الخاصة تصبح كائناً جديداً. لقد تم تأهيلها إلى الأمومة، تلك الرابطة الأنثوية النُخبوية إلى حد كبير.

يتطلب التأهيل في الجماعات السرية وحلقات الطلاب والأخويات أن تكون مطّلعاً على بعض الأسرار وأن تكون قد أقسمت على عدم كشفها مطلقاً. عليك أن تجتاز اختبارات لكي تبرهن على جدارتك. يمكن أن يُطلب منك الخضوع إلى طقس يرمز إلى الموت والبعث، وتلقّي اسم جديد ورتبة من أجل الإشارة إلى أنك أصبحت كائناً جديداً.

الإدراكات الجديدة

سوف يكتشف البطل أن النجاة من الموت تمنح سلطات جديدة أو إدراكاً أفضل للأشياء. في الفصل السابق رأينا أن اللقاء مع الموت يتمتع بالقدرة على شحذ إدراكنا للحياة. وهذا ما عبّرت عنه بشكل رائع الحكاية الشمالية 'سيغورد قاتل التنانين'. يقوم الاختبار الأقصى لسيغورد (أو سيغفريد) على قتل تنين

يدعي فافنير. وقعت قطرة من دم التنين على لسان سيغورد وهكذا تذوق بشكل حقيقي طعم الموت. وبسبب ذلك مُنحت له قدرات إدراكية جديدة. بدأ يفهم حينها لغة الطيور فأنذره اثنان منها بأن منتوره القزم ريجين ينوي قتله. لقد أُنقذ إذن من خطر مميت ثانٍ بفضل قدرته الجديدة، فكانت مكافأته لانتصاره على الموت. يتخذ أحياناً السيف الذي يستلمه البطل شكل معرفة جديدة.

الرؤية عبر المظاهر الخداعة

تقوم أحياناً مكافأة البطل على منحه نفاذ بصيرة جديداً أو فهماً أفضل لسرٍّ ما. وهكذا يمكنه إحباط عملية غش. إذا كان على البطل التعامل مع شريك متعدد الأشكال، فسيرى الحقيقة المتوارية خلف التنكر وسيدرك الواقع للمرة الأولى. يعتبر الاستيلاء على السيف لحظة تبصّر الحقيقة.

البصيرة

عندما يستعلي البطل على الموت، يمكنه أيضاً الحصول على ملكات تخاطرية وتبصّرية مشاركاً بهذا الشكل بقدرة الآلهة. كلمة متبصر تعني من يرى بوضوح. البطل الذي نظر إلى الموت مجابهة اكتسب قدرة حدسية أكبر. إنه يرى الروابط بين الأشياء. في فيلم "أرابيسك"، بعد المشهد الغرامي بين غريغوري بيك وصوفيا لورين، يحاول العاشقان فك رموز كتابات هيروغليفية قديمة. وبفضل إمكاناته الجديدة في الإدراك، أدرك بيك فجأة أن الجواسيس لا يسعون خلف هذا الرمز وإنما عن ارتسامة ميكروفيلم على قطعة الورق. هذا الكشف مثير جداً إلى درجة أنه يعطي دفعة للفيلم تنقله إلى الفصل الثالث.

نضج الذات وتفتحها

تتصف بعض أنواع نفاذ البصيرة بقدر أكبر من العمق. يخوض أحيانا البطل تجربة نضج شخصي كثيف بعد أن يكون قد خدع الموت. أصبح يدرك

ذاته بوضوح ويعرف تماماً مكانه في المجتمع وفي الكون. يفهم إلى أية درجة كان مجنوناً أو عنيداً في الماضي. لم يعد يعيش في الأوهام ويلمح الحقيقة. وحتى لو أن هذه اللحظة لم تدم فإن البطل يرى بوضوح في داخله.

التجلي

يدرك الآخرون أيضاً البطل بشكل أوضح إذ أن تغير سلوكه يشير إليهم أنه، بولادته الجديدة، ينال قسطاً من خلود الآلهة. وهذا ما نسميه 'لحظة التجلي'. وعي وإدراك مفاجئ لما هو إلهي. في السادس من كانون الثاني تحتفل الكنيسة الكاثوليكية بعيد الظهور الإلهي، وتحتفل بهذا الشكل باللحظة التي أدرك فيها ملوك المجوس، وهم ثلاثة شيوخ حكماء، للمرة الأولى الطبيعة الإلهية للمسيح المولود. إن إحدى المكافآت للنجاة من الموت هي أن يتمكن الآخرون من رؤية أن البطل قد تغيّر. الشباب العائدون من الحرب أو من اختبار تدريبي يصبحون أكثر نضجاً وأكثر جدية وجديرين باحترام أكبر. إن إدراك ما هو إلهي عبارة عن سلسلة من الأحداث المتدرجة، تبدأ بحماسة المرء أمام ظهور الإلهي، وتصل إلى التألّه أي أن يصبح إلهاً، وينتهي بالتجلي، أي الاعتراف به كإله.[1]

يمر البطل بالذات بتجربة التجلي. بعد الاختبار الأقصى، يدرك فجأة أنه ابن ملك أو إله، مختار يمتلك سلطات فائقة. يتيح لنا التجلي إدراك طبيعتنا الإلهية والمقدسة المرتبطة بالأشياء كافة.

لقد وسع جيمس جويس معنى التجلي إلى الإدراك المفاجئ لجوهر شيء ما، للجزء الأعمق من شخص أو فكرة أو شيء.

---

(١) تظهر هذه الفكرة بوضوح في الأساطير (الإغريقية على سبيل المثال لا الحصر) إذ يتحول الناس العاديون إلى أبطال ثم إلى أنصاف آلهة وأخيراً إلى آلهة معترف بهم في الأولمب. (م)

التشوهات

نصر البطل يقوده في بعض القصص إلى تشوهات في الإدراك. يعاني البطل من أنا متعاظمة. يغدو متعجرفاً ومدعياً، ويفرط في استخدام حقوقه الجديدة. إن اعتزازه المفرط بنفسه يشوه إدراكه لقيمته الخاصة.

ويحدث أن يترك البطل مجالاً للموت أو للشخصيات الشيطانية التي جاء لمحاربتها أن تُفسِده. أحياناً الجنود الذين يفترض أنهم يقاتلون من أجل حماية الحضارة يقعون في البربرية الحربية، مثل الشرطة والتحريين الذين يقاتلون المجرمين وينتهي بهم الأمر إلى تجاوز خط الشرعية الرفيع فيصبحون بنفس سوء المجرمين بالذات. يتبنّى بعض الأبطال، من أجل فهم خصومهم، نفس طريقة تفكيرهم ويصبحون أسرى لها. التحري في 'صائد البشر'[1] يخاطر بروحه في محاولته النفاذ إلى الفكر المشوه لقاتل متسلسل.

إن سيلان الدماء والقتل قوى جبارة سرعان ما تسمم البطل. يرينا 'لورنس العرب' رجلاً أصيب بالرعب لاكتشافه، بعد تجربة معركة العقبة، أنه أصبح يحب القتل.

من أخطاء البطل المتكررة أن يستهين بالاختبار الأقصى. إذ يُفقِدُه التغييرُ صوابَه فينكر حينذاك ما قد جرى. هذا الإنكار بعد لقاء مع الموت هو إحدى المراحل الطبيعية للحزن أو للنقاهة اللذين وصفتهما الدكتورة إليزابيث كوبلر-روس. والغضب هو كذلك مرحلة أخرى. يمكن للبطل إطلاق العنان لمشاعره بعد الاختبار بتعبيره عن انزعاجه المشروع لكونه اضطر لمجابهة الموت.

يمكن للبطل أيضاً أن يبالغ في تقدير قيمته الذاتية أو مهاراته بعد مبارزة مع الموت. ولكن سرعان ما سيكتشف أنه كان محظوظاً في هذه المرة، ولكنه قد يتعرّض إلى استنفاد حدوده خلال مجابهة قادمة.

(١) عُرِف في الفرنسية باسم الحاسة السادسة.

ساحر أوز

النتيجة المباشرة للاختبار في ساحر أوز كانت عملية استحواذ. لا تتلقى دوروتي سيفاً وإنما تأخذ مكنسة الساحرة الشريرة النارية. في الحقيقة إن تربيتها الرفيعة تمنعها من أخذها دون إذن، فتطلبها بتهذيب من الحراس المرعبين الذين يجثون على ركبهم أمامها الآن دليلاً على ولائهم. ولها الحق، كل الحق في أن تخشى أن يغيّروا رأيهم بعد موت الساحرة. إلا أن الحرّاس شعروا بأنهم قد تحرروا من عبوديتهم الرهيبة. حينها تتذوق دوروتي متعة أخرى من متع نصرها على الموت. لقد اكتسبت إلى جانبها حرّاس العتبة وهاهم يسلمونها المكنسة بكل سرور.

تعود دوروتي ورفقاؤها بسرعة إلى قاعة عرش الساحر حيث تضع المكنسة أمام الرأس المتأرجح الشرس. لقد أوفت بالعقد الذي كانت قد أبرمته مع الساحر وأنجزت مهمة مستحيلة من حيث الظاهر. والآن تطالب دوروتي ورفقاؤها بالمكافأة الممنوحة للأبطال.

ولكن، ولدهشتهم الكبرى، أبدى الساحر امتعاضه، وحتى إنه ثار غاضباً. وانطلق بعنف في موجة انتقادات أخيرة كما يفعل أي شخص قاسٍ أو والد متحفظ يعرف أنه سوف يتنازل عن مكانته لولده الذي أصبح كبيراً.

هنا يأخذ الكلب الصغير توتو كل دوره في القصة. فإذا ما كان فضوله وغريزته في البداية قد تسببا بالمشاكل لدوروتي عندما خرّب أحواض الزهر للآنسة غولش، فإن هاتين السمتين الخُلُقيّتين سوف تفيدانه الآن بإيجاد حلّ لإنقاذ سيدته. واكتشف وهو يشم خلف العرش رجلاً قصيراً هزيلاً خلف ستارة وهو يتحكم بشكل أوز الوهمي المرعب. هذا الرجل هو ساحر أوز الحقيقي وليس ذلك الرأس المزمجر.

هذا المشهد يمثل الاكتشاف الذي يلي الاختبار، أي اللحظة التي يتم فيها فهم الأمور بشكل كامل. يرى البطل عبر عيني توتو الفضولي والحدسي، أن خلف وهم التنظيم الكلي القدرة، يختبئ كائن بشري، حسّاس وعرضة للانفعال، أي يمكن التأثير بمشاعره.(لطالما بدا لي هذا المشهد كصورة مجازية هوليوودية تسعى جاهدةً لأن تبدو مخيفةً ولكنها مكوّنة من أناس عاديين بكل مخاوفهم ونقائصهم).

في البداية يدّعي الساحر أنه غير قادر على مساعدتهم. ولكن مع تشجيعه لهم يقدّم إكسيرات إلى رفقاء دوروتي: شهادة للفزاعة، وسام استحقاق للأسد الرعديد وقلب حقيقي لرجل الصفيح[1]. يتسم هذا المشهد بشيء من التهكم النقدي. إنه يبدو وكأنه يقول هذه المكافآت ما هي إلا أدوية غُفْل، رموز دون قيمة يتوزعها الناس. شهادات أو أوسمة أو وصايا في حين أنهم لم يفعلوا أي شيء لاستحقاقها. أولئك الذين لم ينجوا، يمكنهم أن يشربوا الإكسير طيلة النهار إلا أن ذلك لن يعيد إليهم الحياة.

يأتي الإكسير الحقيقي، ذلك الذي يشفي كل شيء، نتيجة لتغيّر داخلي. مع ذلك يُقِرّ المشهد بأن الاعتراف الخارجي له أيضاً أهميّته. يتصرف الساحر هنا كوالد متبنٍّ إذ يقدم لهم النعمة القصوى: موافقة الأب، وهي مكافأة لا يحصل عليها إلا القليل من الناس. القلب والدماغ والشجاعة كانت وما تزال فيهم. والأشياء الماديّة ما هي إلاّ تذكير بها.

ثم يلتفت الساحر نحو دوروتي ويقول لها إنه للأسف لا يستطيع فعل أي شيء من أجلها. فهو بالذات جاء من ولاية نبراسكا حيث

---

(١) تتطبق هذه الهدايا مع الصفات الأساسية للشخصيات: الفزاعة دون دماغ، ورجل الصفيح دون قلب والأسد تنقصه الشجاعة.

كان يشارك في مهرجان الولاية ودفعت الريح منطاده الذي حط في أراضي أوز، وليست لديه أية فكرة عن الطريقة التي يمكنه بها الرجوع إلى منزله. إنه محقّ، فقط دوروتي وحدها يمكن أن تعطي لنفسها الحق "بالعودة إلى منزلها"، أي أن تكون متوافقة مع ذاتها في أي مكان كان. وعلى هذا، وافق على مساعدتها وأوعز إلى سكان أوز ببناء منطاد. لقد فهم الأبطال كل شيء ما عدا قيمة المسكن الذي ينبغي البحث عنه في الفصل الثالث.

مجابهة الموت والاستيلاء على السيف يولدان تغيرات في الحياة، تغيرات يعيشها الأبطال عندما يتسلمون السيف. ولكن بعد أن يمر الأبطال بتجربة المكافأة بالكامل، ينبغي عليهم معاودة البحث. فهناك اختبارات أخرى تنتظرهم خلال المرحلة القادمة من رحلة البطل، أي طريق العودة.

تدريبات:

١- ما هو معادل مشهد حول النار في: ثيلما ولويز؟ Sister Act؟ الشبح؟

٢- ما الذي يتعلمه الأبطال في قصتك وهم ينظرون إلى الموت مجابهة؟ وهم يتسببون بالموت؟ وهم يمرون بتجربة الموت؟

٣- ما الذي يتلقاه الأبطال في قصتك بعد مجابهة الموت أو مواجهة أكبر مخاوفهم؟ ما هي نتيجة الحدث الأكبر في الفصل الثاني؟ هل اكتسب أبطالك عيوباً من الظل أو من الأشرار؟

٤- هل غيّرت القصة اتجاهها؟ هل ظهر هدف جديد في مرحلة المكافأة ؟

٥- ضمن نتائج الاختبار في قصتك، هل قررت أن يكون هناك مشهد غرامي؟

٦- هل يدرك أبطالك أنهم قد تغيّروا؟ هل يقومون بتفحص جديد للأمور أم إنهم يمرون بتجربة حالة نفسية أكبر؟ هل تعلّموا التساهل مع نقائصهم.

المرحلة العاشرة: طريق العودة

"سهل هو النزول إلى العالم السفلي، إلا أن العودة
على الأعقاب والانفلات نحو طبقات الجو العليا،
هنا تكمن المهمة الحقيقية الواجب إنجازها"

السيبيل وإينيا في الإنيادة

ما إن يتم الاحتفال بنصر الاختبار الأقصى وتُستلم المكافأة وتُتعلَّم الدروس، ينبغي على البطل أن يحدد خياره في البقاء في العالم الفائق أو العودة إلى العالم الاعتيادي. بالرغم من أن للعالم الفائق سحره، يسلك معظم الأبطال طريق العودة، ويرجعون إلى نقطة انطلاقهم، متابعين الرحلة نحو مكان مختلف تمام الاختلاف أو نحو مقصد نهائي.

طاقة القصة التي يمكن أن تكون قد ضعفت بعد لحظات الهدوء التالية لاستلام السيف، سوف تنطلق من جديد. وإذا اعتبرنا رحلة البطل على شكل دائرة، فإننا نحدد بدايتها في قمة هذه الدائرة. في تلك اللحظة من القصة (لحظة الهدوء) نكون في النقطة الأخفض والأكثر عتامة في الدائرة. ينبغي على البطل أن يستخدم طاقة جديدة من أجل معاودة الصعود نحو النور.

استيقظوا يا مغامري الحياة، استعيدوا وعيكم، لقد انتهى العيد. تذكروا الهدف الأول لرحلتنا. في البلد يموت الناس جوعاً. الآن، وبعد أن شُفينا من الاختبار، حان وقت العودة. لنملأ أكياسنا بالغذاء وبالكنوز ولنسلك الطريق دون تباطؤ. بالإضافة لذلك، نجهل كل شيء عن المخاطر الجديدة التي تنتظرنا عند أطراف أراضي

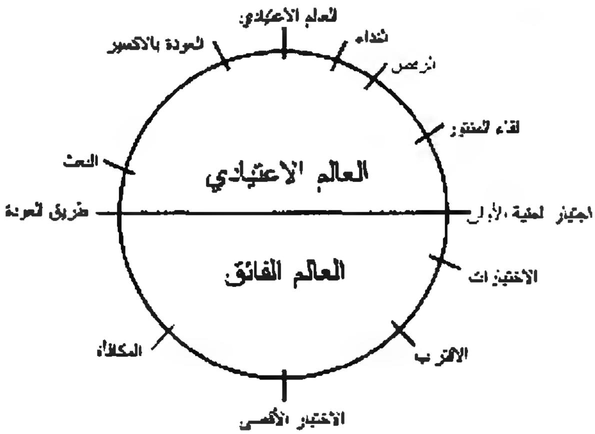
الصيد. إنكم تتوقفون عند حدود المخيم لتنظروا إلى الخلف. أولئك الذين بقوا لن يصدقوكم أبداً. فكيف ستشرحون لهم.

يجذب انتباهكم شيء لامع على الأرض. تنحنون من أجل التقاطه. إنه حجر رائع، أملس ومتوهج. وفجأة ينبثق منه شكل أسود ويهاجمكم. مُظهراً كل مخالبه. اركضوا، اركضوا، انجوا بحياتكم.

بحسب مقولات علم النفس، يتخذ البطل القرار بالعودة إلى العالم الاعتيادي وتطبيق مكتسبات العالم الفائق. سوف يكون ذلك صعباً. للبطل الحق في أن يخشى تلاشي الحكمة والسحر اللذين اكتسبهما في الاختبار وذلك على ضوء النهار العادي الفج. من الممكن أن يرتاب متشككو القبيلة بصدق مغامراته، ولكن معظم الأبطال يقررون المحاولة، مثل البوديساتفا في الديانة البوذية الذي يسلك طريق الاستيقاظ التام، ولكنه يؤخر دخوله في النيرفانا ويبقى بين "الخلائق" براً وإحساناً. لقد عاين البطلُ الخلودَ، ولكنه يعود نحو عالم الأحياء ليرويه للآخرين ويقتسم معهم الإكسير الذي كسبه.

الفصل ٣ | الفصل ١

عودة | انفصال



الفصل ٢ – ب | الفصل ٢ – أ

تأهيل | نزول

الحوافز

طريق العودة مرحلة ينخرط فيها البطل من جديد بشكل كامل في المغامرة. بعد أن وصل إلى ربوة فسيحة مريحة، محمية جيداً ينبغي عليه مغادرتها أكان ذلك من تلقاء نفسه أم بدفع من قوة خارجية.

يمكن أن يُترجَم التصميم الداخلي بمشاهد مختلفة: قائد أتعبته المعركة يجمع فرقه اليائسة، أو والد يجمع العائلة بعد حادثة وفاة. القوة الخارجية سوف تأخذ شكل إنذار يذاع أو تكتكة ساعة أو تجديد تهديد من قبل شرير. يكفي أحياناً تذكير الأبطال بهدف المغامرة النهائي.

يشكل طريق العودة محوراً ونقطة انعطاف، اجتياز عتبة آخر يوضح الحدود بين الفصل الثاني والفصل الثالث. وكما في اجتياز العتبة الأولى، يمكن أن يتغير هدف القصة. فقد تتحول قصة تدور حول إنجاز هدف ما إلى قصة هروب. تتفوق أهمية العوامل الانفعالية ونتائجها على جسامة المخاطر البدنية. بعد أن تُقذَف القصة خارج أعماق العالم الفائق، تتبع أحياناً تطوراً جديداً أو تأخذ فجأة اتجاهاً مختلفاً تماماً. في الواقع، يحرِّض طريق العودة الانتقال إلى الفصل الثالث، أي إن فترة أخرى من الأزمة تدفع البطل على طريق جديد وأخير محفوف بالاختبارات.

عندما تتجمع القوى التي تحداها البطل خلال الاختبار لتطارده، تدفعه في طريق العودة. وكلما كَبُرَ خوفه من انتقامها، قَبِلَ سلوكَ الطريق بشكل أسهل. وكذلك إذا كان قد سرق الإكسير فعليه أن يتوقع انعكاسات خطرة على ما تبقى من الأحداث.

الانتقام

تعلمنا فنون الحرب أنه ينبغي الإجهاز على العدو بشكل كامل ونهائي. غالباً ما يتعلم الأبطال على حسابهم أن الأشرار أو الظلال الذين لم يتغلبوا عليهم بشكل كامل خلال الأزمة يمكنهم معاودة النهوض بشكل أقوى من ذي

قبل. فالغول أو الشرير الذي جابهه البطل خلال الاختبار يمكن أن يستعيد قواه وأن يباشر من جديد هجوماً معاكساً عنيفاً. إن والداً تزعزع وضعه كرئيس عائلة، إذا تجاوز الصدمة الأولى، سوف ينساق إلى انتقام مدمّر. كما يمكن لمصارع متمرس في فنون القتال أن يستعيد قواه، بعد أن أفقده الخصم توازنه، وأن يقوم بهجوم مفاجئ. خلال أحداث ساحة تيانانمين وبعد عدة أيام من الارتباك أطلقت الحكومة الصينية حملة قمع كبيرة، فطردت الطلاب ومعبونتهم الحرية من الحي.

نجد أحد الأمثلة السينمائية الأقوى لحركات الانتقام هذه في "النهر الأحمر"، عندما خلع ماتيو غارث حماه توم دنسون عن العرش. في مشهد المكافأة، بينما كان ماتيو ورجاله يحتفلون في المدينة حيث باعوا الماشية، جنّد دنسون رجالاً مسلحين. وعلى طريق العودة، مضى بأقصى سرعة جياده لملاقاة ابنه بالتبني ماتيو، تحدوه نيّة قوية في قتله. وهكذا تتحول قصة سعيٍ خطِرٍ وراء الكلأ إلى قصة والد يلاحق ابنه لينتقم منه. إن مهارة جون واين في التمثيل هي التي توحي لنا بأهمية هذا المشهد. يتقدم وهو يتأرجح مثل آكل لحوم بشر إلى جانب مونتغمري كليفت تدفعه قوة ميكانيكية وطاقة لا تتزعزع. يدفع الماشية على طريقه وهو يضربها على ظهرها بشكل أعمى، وينجو من رصاصة أطلقها شخص ثانوي في الفيلم محاولاً إبعاده عن قصده. إنه يجسّد الصورة الحية للطاقة الأبوية في ذروة الغضب.

على المستوى النفسي، نحن ندرك أن العُصابات والنقائص والعادات والرغبات والارتباطات التي اعتقدنا أننا قد تخلصنا منها يمكن أن تعاود الظهور على شكل هجوم أخير يائس قبل أن تُغلب إلى الأبد. وبالأخص، تتمتع العُصابات بطاقة تختص بها، فتعاود الهجوم عندما تشعر بالتهديد. بعد مجهود أولي للشفاء، يتعرض المدمنون للنكوص إذ أن تبعيّتهم تجاهد في سبيل استمرارها.

قد يتخذ الثأر أشكالاً عديدة أخرى. ففي حين أنت تصطاد الدب وتقتل التنانين، قد تكتشف أن الوحش الذي قتلت أثناء الاختبار لديه رفيق سيأتي لمطاردتك. فقد يلاحقك معاون الشرير الذي نجا بعد أن قتلتَ رئيسه. أو يمكن أن تلاحظ أنك لم تقتل سوى مجند مرؤوس وأن الرئيس هو الذي يسعى للثأر لخادمه القتيل.

يمكن لقوة انتقامية أن توجه ضربة فادحة تؤثر على مصير البطل عن طريق جرح أو قتل أحد مرافقيه. في هذه اللحظة، يصبح الأصدقاء الأقل أهمية مفيدين. أحياناً وعلى سبيل الانتقام يتوصل الشرير إلى سرقة الإكسير أو يختطف أحد أصدقاء البطل. وهذا ما يؤدي إلى مشهد ملاحقة أو إنقاذ إن لم نقل الاثنين معاً.

مشاهد الملاحقة

غالباً لا يغادر الأبطال العالم الفائق إلا ليهربوا ناجين بحياتهم. هذه الملاحقات يمكن أن تحصل في أية لحظة من لحظات القصة ولكننا نلتقيها غالباً في نهاية الفصل الثاني. إنها تنشّط طاقة الرواية والجمهور الذي يكون قد نام، في هذه النقطة من القصة، وينبغي عليكم إيقاظه بواسطة الحركة أو نزاع. في المسرح، تسمى هذه اللحظة "الجري نحو الستار"، وهي لحظة ينبغي عليكم فيها مسارعة الإيقاع وخلق انطلاقة أخيرة في اتجاه النهاية.

تشغل الملاحقات مكانة متميزة في الأفلام وتكثر في الأدب كما في الفن وفي الميثولوجيا. الملاحقة الأشهر في الميثولوجيا الكلاسيكية هي ملاحقة أبولون للحورية الخجولة دافني التي رجت والدها، وهو أحد آلهة النهر، إنقاذها بتحويلها إلى شجرة غار. التحول هو سمة هامة في الملاحقات والهروب. يتنكر غالباً الأبطال العصريون من أجل الفرار من وضع متأزم. في الدرامات النفسية، يفلت البطل من شيطان داخلي بتغيير سلوكه أو بالخضوع لتحول داخلي.

الطيران السحري

تتضمن الملاحقات في حكايات الجنيات غالباً تحويلاً غريباً للأشياء يعرف باسم "الطيران السحري". وهكذا نجد أن فتاة صغيرة تفلت من براثن ساحرة بفضل هدايا قدمتها لها حيوانات عرفانا بجميلها من أجل معاملتها اللطيفة. وعلى طريق الساحرة، ترمي الفتاة حينذاك الهدايا التي تتحول إلى حواجز تؤخر جري الساحرة. يتحول المشط إلى غابة كثيفة تُبطئ الساحرة إذ أنها ينبغي عليها ابتلاعه بالكامل. ويتحول الوشاح إلى نهر عريض عليها أن تشربه.

يعطي جوزيف كامبل شواهد عديدة على طيرانات سحرية ويوحي بأن هذا الأسلوب يشير إلى محاولات البطل تأخير قوى الانتقام بشتى السبل: التلفظ بعبارات سحرية واقية، تحكيم العقل، المناداة بمبادئ عظيمة...

خلال الملاحقة، قد يضطر الأبطال للتضحية بشيء قيّم يحرصون عليه. الفتاة الصغيرة في الحكاية يصعب عليها التخلي عن الوشاح الجميل أو المشط الذي أهدته إليها الحيوانات. أبطال أفلام المغامرات يضطرون أحياناً إلى اتخاذ قرار سريع حول بعض الأولويات. على سبيل المثال الإنفاق دون قيد من أجل إبطاء ملاحقيهم وإنقاذ حياتهم بهذا الشكل. يذكر جوزيف كامبل مثال ميديا الهاربة مع جازون. حين كان والدها يلاحقها، تُجبِرُ جازون على تقطيع شقيقها ورمي أشلائه في البحر من أجل تأخير الملاحقين.

تنويع على فكرة الملاحقة: ملاحقة المعجبين

إنه تعديل غير اعتيادي ينبغي ألا نهمله. مثلاً في فيلم "شين" بقي البطل في المزرعة من أجل تحاشي المجابهات المميتة مع المدينة. ولكنه عاد إليها عندما علم أن العنف بلغ فيها أشد مبلغ. طلب من صبي المزرعة براندون دي وايلد عدم مرافقته، ولكن هذا الصبي تبعه عن بعد ومعه الكلب الذي كان عليه هو أيضاً البقاء في المنزل. ونفهم أن هذا الصبي الصغير مُخلِص لشين

ككلب أمين. الظاهرة هنا معكوسة: لا يهرب البطل من الأشرار ولكنه ملاحق من قبل أحد المعجبين به.

الشرير الهارب

الشرير الهارب هو تنويع آخر في مشاهد الملاحقات. أحد الظلال، بعد أسره خلال الاختبار، يفر ويصبح حينها أكثر خطورة من ذي قبل. عندما شعر هنيببال آكل لحوم البشر، عميل الـ F. B. I. في 'صمت الحملان'، بخيانة كلاريس له، فرّ وراح يقتل من جديد. كينغ كونغ، الذي اقتيد إلى نيويورك ليتم عرضه مقيداً بالسلاسل، تحرر وبدأ يتصرف كالمجنون. تُظهِر أفلام عديدة شريراً يحاول الهرب، ولكن البطل يتمكن من اللحاق به وتنتهي القصة بقتال أو مبارزة. مثل تلك المشاهد كانت المادة الأولية في مسلسلات 'روي روجرز' و'الجوال الوحيد' والكثير غيرهم.

تعثر الحظ

إن انقلاب حظ البطل هو من التطورات الكلاسيكية التي يمكن أن تحصل في طريق العودة. بعد أن كان كل شيء يسير على ما يرام بعد الاختبار، يصادف البطل صعوبات تبدو وكأنها سوف تقضي على المغامرة. بعد أن تصبح اليابسة على مرمى البصر، تعود السفينة إلى عرض البحر. وبالرغم من جهود تفوق قدرة البشر وتضحيات كبيرة يبدو الموقف ميؤوساً منه.

هذه اللحظة في القصة، ذروة الفصل الثاني، يمكن أن تمثّل الأزمة المؤخّرة التي تكلمنا عنها سابقاً. وربما هي لحظة التوتر الأقوى في الفصل الثاني. وينبغي أن تقود هذه اللحظة إلى نهاية الفصل الثالث.

وأياً كانت مدة العودة فإنها ضرورية لمعظم القصص. إنها تؤكد على عزم البطل على الانتهاء من الأمر وتقدم له حوافز جديدة للعودة إلى أرضه حاملاً الإكسير بالرغم من إغراءات العالم الفائق والاختبارات التي مازال ينبغي عليه المرور بها.

ساحر أوز

بعد أن حضّر الساحر منطاداً آملاً في إعادة دوروثي إلى كنساس، اجتمع سكان أوز مع فرقة الموسيقى لوداعهم. إلاّ أن الأمور أصعب مما تبدو عليه. رأى الكلب توتو قطّة بين الجمهور فانطلق يطاردها. لاحقته دوروثي. وبينما هم في هرج ومرج، طار المنطاد وعلى متنه الساحر. بقيت دوروثي على الأرض، عالقة ظاهرياً في العالم الفائق.

يحاول العديد من الأبطال العودة إلى موطنهم بالوسائل الاعتيادية إلا انهم يكتشفون بسرعة أن تلك الوسائل القديمة هي أيضاً وهمية ويصعب التحكم بها كمنطاد الساحر. فهمت دوروثي، بوحي من غريزتها (توتو) أن المنطاد ليس لها. ومع ذلك سوف تسلك طريق العودة دون أن تفتر عزيمتها. وراحت تبحث عن المخرج الصحيح.

يجمّع الأبطال ما قد تعلموه أو اكتسبوه أو سرقوه في العالم الفائق. لقد وضعوا لأنفسهم هدفاً جديداً: الهرب وخوض مغامرات جديدة أو العودة إلى موطنهم. ولكن قبل بلوغ هذه الأهداف ينبغي عليهم النجاح في الامتحان النهائي: أي البعث.

تدريبات

١- ما هو طريق العودة في: A League of their Own اليقظة؟ اللامتسامح؟ المبيد ٢؟ ما هي مزايا ومساوئ البطل المرفوض أو المطرود من العالم الفائق بالنسبة للسيناريست؟ وماهي محاسن ومساوئ العودة الطوعية؟

٢- ماذا تعلمت أو كسبت من تحديك الموت، الهزيمة أم الخطر؟ هل شعرت بنفسك بطولياً ؟ كيف يمكنك ترجمة مشاعرك؟ وهل يمكن لأحاسيسك أن تظهر في ردود أفعال شخصياتك؟

٣- كيف يجد أبطالك محفزات جديدة للبحث؟

٤- ما هو طريق العودة في قصتك؟ العودة إلى نقطة الانطلاق؟ تحديد مقصد جديد؟ التكيّف مع حياة جديدة في العالم الفائق؟

٥- أوجد نقاط التوتر التي تجعلك تنتقل من الفصل الثاني إلى الفصل الثالث في ثلاثة أفلام حالية. هذه النقاط هل هي لحظات متقطعة أم مشاهد متواصلة؟

٦- هل هناك ملاحقة أو تسارع خلال تلك المقاطع؟... وعلى طريق العودة في قصتك؟

المرحلة الحادية عشرة: البعث

"ما الذي يمكنني فعله يا صديقي؟ أنا ميت، أليس كذلك؟"

"الرجل الثالث" لجراهام غرين

نصل الآن إلى أحد المقاطع الأكثر حساسية، بالنسبة للبطل والمؤلف على حد سواء. لكي تكتمل القصة، على المشاهدين أن يعيشوا للمرة الأخيرة الموت والولادة الجديدة، لحظة مشابهة للحظة الاختبار الأقصى ولكنها تختلف عنها بشكل رهيف. إنها الذروة وليست الأزمة، اللقاء الأخير مع الموت، وهو الأخطر من بين كل اللقاءات. ينبغي على البطل أن يتطهّر ويتنقّى قبل العودة إلى العالم الاعتيادي. ومرة أخرى عليه أن يتغير. أصعب شيء بالنسبة لكتّاب السيناريو والمؤلفين هو إظهار تغير الطباع في سلوك ومظهر البطل أكثر مما هو في الكلام عنه. على المؤلفين إيجاد الوسائل للبرهان على أن ابطالهم قد مرّوا بمرحلة بعث.

نعود، نحن مغامري الحياة، إلى القرية متعبين. هوذا دخان نيران القبيلة. لنحثّ الخطى! *انتظروا! الشامان قادم للقائنا. إنه يوقفنا في انطلاقتنا. يقول لنا: لقد زرتم بلد الموت وأنتم مغطّوْن بالدم وتحملون جثة طريدتكم الممزقة وجلدها. إذا عدتم إلى القرية دون أن تغتسلوا وتتطهروا فقد تجلبون الموت معكم. ينبغي عليكم الخضوع لتضحية أخيرة قبل اللحاق بذويكم. يجب أن يموت المحارب الذي فيكم لكي تولدوا من جديد كأبرياء في كنف المجموعة. يقتضي منكم الدهاء عدم الاحتفاظ إلاّ بحكمة الاختبار مع تخلصكم*

من الأمور السيئة. وبعد كل ما اجتزناه أيها الرفقاء، أيها المغامرون، سنواجه تحديات جديدة، وربما كانت الأصعب من بينها جميعاً.

شخصية جديدة

يجب أن يولد 'أنا' جديد لعالم جديد. وكما اضطر الأبطال إلى التخلص من أناهم القديم للدخول إلى العالم الفائق، يتخلون الآن عن الشخصية التي أظهروها خلال الرحلة ويُنشِئون شخصية أخرى أكثر تلاؤماً مع العالم الاعتيادي، شخصية ينبغي أن تعكس أفضل جوانب الشخصية القديمة مغتنية بالدروس المتعلمة خلال مسيرة الطريق كلها. في فيلم رعاة البقر 'بارباروسا' شخصية صبي المزرعة، غاري بوزي، يمرّ باختبار أخير يولد منه من جديد كبارباروسا جديد، تمثّل دروس منتوره ويلي نيلسون طيلة فترة التحدي. في 'قلعة الأباش'، عندما يخرج جون واين من اختبار الموت، يكون قد تمثّل تصرفات خصمه هنري فوندا وبعض طرق لباسه.

التطهر

تقوم إحدى وظائف البعث على تخليص البطل من رائحة الموت التي قد تشبّع بها مع مساعَدته على الاحتفاظ بدروس الاختبار. ربما يكون غياب المراسم الرسمية للاحتفال بعودة مخضرمي حرب فييتنام ونقص الرعاية قد ساهمت بتطوير المصاعب الرهيبة التي واجهها أولئك الجنود خلال إعادة استيعابهم في المجتمع. ما يسمى المجتمعات البدائية، تبدو منظمة بشكل أفضل من أجل تحضير عودة الأبطال. إنها تعرف شعائر اغتسال الصيادين والمحاربين من الدم ومن الموت وتتيح لهم بهذا الشكل العودة ليصبحوا أعضاء وُدَعاء في المجتمع.

عند عودة الصيادين يوضعون في الحَجْر. ومن أجل إعادة استيعابهم، يلجأ الشامانات إلى طقوسٍ تُقلّد الموت أو حتى تجر المشاركين إلى أبواب الموت.

أحياناً يُدفن الصيادون، وكذلك المحاربون، أحياء خلال بعض الوقت أو يُحبسون في كهفٍ أو مِحَمٍّ، دافنين إياهم بهذا الشكل رمزياً في بطن الأرض. ثم يُخرجون من الأرض ويُستقبَلون كمولودين جدد في القبيلة.

يهدف فن العمارة المقدسة إلى خلق هذا الشعور **بالبعث**، بوضع المؤمنين في رواق أو بهو ضيِّق وعاتم مثل القناة التي يمر بها المولود، وذلك قبل السماح لهم بالدخول إلى فضاء مضاء بشكل جيد ما يمنحهم شعوراً بالارتياح. معمودية الغمر بالماء طقس مكرَّس لإعطاء إحساس بالبعث. إنها تغسل الخاطئ وتجعله يعيش من جديد بعد موت رمزي غرقاً.

اختباران هامّان

كيف يحدث أن يُبنى كل هذا الكم من القصص بذروتين أو اختبارَيْ حياة وموت، أحدهما عند منتصف القصة والآخر قرب نهايتها؟ أوليست هذه هي الطريقة التي تعمل بها البرامج الجامعية؟ تمثل الأزمة المركزية أو الاختبار الأقصى الامتحانات الجزئية، بينما يمثل **البعث** الامتحان النهائي. يوضع الأبطال قيد الاختبار للمرة الأخيرة من أجل التأكد من أنهم لم ينسوا الدروس المتعلمة خلال الاختبار الأقصى في الفصل الثاني.

إن إمكانية الوصول إلى التعلّم في العالم الفائق شيء، وجلب المعلومات على شكل حكمة مستبطنة شيء آخر. يمكن للطلاب التقدم إلى امتحان ولكن مرحلة **البعث** تمثل ميدان تجربة الكفاءات الجديدة التي سيستخدمها البطل في العالم الواقعي. هل كان البطل يريد التغيّر بصدق؟ هل سيعود إلى الخلف؟ أم سيفشل؟ هل ستغلبه عصاباته أو يغلبه ظل في اللحظة الأخيرة؟ هل سيتضح لنا مثلاً أن التنبؤات المشؤومة التي تصبُّ على جوان وايلدر في الفصل الأول من "غرام الجوهرة": *[لستِ على المستوى يا جوان وأنت تعرفين ذلك]* صحيحة؟

الاختبار البدني

في أبسط الحالات، يمكن أن لا يكون **البعث**، سوى الالتزام بمجابهة الموت للمرة الأخيرة في اختبار أو معركة أو توضيحٍ نهائي لموقف. إنه غالباً المجابهة الحاسمة مع **الشرير** أو **الظل**.

ولكن هذا اللقاء مختلف عن سابقيه إذ أن الرهانات تكون عادة في أعلى مستوى في القصة كلها، ولا يعود التهديد يخص البطل وحده بل يمتد إلى العالم بأسره. تبلغ أفلام جيمس بوند أوجها عندما ينطلق العميل ٠٠٧ في مطاردة قصوى ضد خصومه والموت من أجل نزع فتيل أداة ما قد تؤدي إلى نهاية العالم مثل القنبلة النووية في 'غولدفينغر'. الخطر يحيق بحياة ملايين الناس، ومرة أخرى، نرى أن حياة البطل وحياة الجمهور معلّقة بسلك رفيع.

البطل الفعّال

يبدو واضحاً أن دور البطل يكون حينها في غاية الأهمية. مع ذلك يرتكب العديد من الكتّاب خطأ جعل أحد الحلفاء يتدخل من أجل إنقاذه. مثل فصيلة الخيالة التي تأتي للنجدة. يمكن للأبطال الإفادة من مساعدة مباغتة، ولكن يفضّل في هذه اللحظة بالتحديد من القصة أن يمسكوا بزمام الأمور بأنفسهم موجهين ضربة قاضية إلى الخوف أو **الظل**. في هذه اللحظة بالذات، وأكثر من أية لحظة أخرى، ينبغي على البطل أن يكون هو الذي يوجه الضربة الحاسمة.

كشف الأوراق

في أفلام الغرب والمسلسلات البوليسية وأفلام الحركة يمثل **البعث** المجابهة الأهم في القصة، أي اللحظة التي يكشف فيها الجميع أوراقهم على الطاولة ويعلنون نواياهم. يتجابه الأبطال والأشرار في المباراة النهائية ذات الرهانات الأعلى. هنا نجد مثلاً إطلاق النار النهائي الكلاسيكي في أفلام الغرب أو المبارزة بالسيوف أو المشهد الأخير من فنون الحرب والقتال.

وكذلك يمكن أن يتمثل ذلك بمشهد غرامي لبق أو بجلسة تفاهم نهائي تَعقِدُها الشخصيات في دراما عائلية.

يُعتبر كشف الأوراق شكلاً درامياً متميزاً بقواعده وأحكامه. الذرى في أفلام سيرجيو ليوني (ويسترن سباغيتي) تبالغ عن عمد في عناصرها التقليدية: موسيقا درامية، خصوم يتقدمون الواحد في مجابهة الآخر في حلبة الصراع (شارع رئيس، حظيرة دواب، مقبرة، ملاذ اللص)، اللقطات المكبرة على المسدسات، الأيدي والنظرات في لحظة المجابهة الحاسمة، الانطباع بأن الزمن قد توقف. لقد أصبحت المبارزة بالمسدسات شبه إلزامية في أفلام الغرب من 'عربة السفر' إلى 'قطار الظهيرة' مروراً بـــ 'عزيزتي كليمانتين'. وحادثة إطلاق النار المزعومة في حظيرة أوكي في العام ١٨٨١، كانت عبارة عن كشفٍ عنيفٍ للأوراق دخل في أسطورة الغرب الأميركي وتولدت عنه أشكال فيلمية أكثر من أي حدث آخر.

تشكّل المبارزات حتى الموت ذروة أفلام الفروسية مثل روبن هود، أمير اللصوص وصقر البحار وسكاراموش، والسهم والشعلة وأفلام الفرسان المشهورين مثل إيفانهو، إكسكاليبور وفرسان المائدة المستديرة. المبارزات والمشاهد الكبيرة لا تحظى برضا الجمهور التام إلاّ إذا مضى البطل إلى أبواب الموت. ينبغي على البطل أن يقاتل من أجل إنقاذ حياته. لم يعد الوضع كما كان في مناوشات بداية القصة. لقد أصبح الرهان حياتياً. قد يتعرض البطل للإصابة بجروح بليغة وربما يسقط أمامنا. يمكن أن يبدو ميتاً حقاً كما في الاختبار الأقصى.

موت وبعث الأبطال التراجيديين

تقتضي التقاليد أن ينجو الأبطال من هذه المغازلة مع الموت وأن يُبعثوا. غالباً ما يكون الأشرار هم المغلوبين. إلاّ أن بعض الأبطال التراجيديين يموتون في تلك اللحظة كما في الهجوم الرائع ' They Died With

'Their Boots on، مدفعية يانغ تسي (The Sand Pebbles)، هجوم الكتيبة الخفيفة، المجد (Glory). في هذه المرحلة، قُتِلَ كوينت، شخصية روبرت شو في فيلم 'الفك'. مع ذلك، فإن كل هؤلاء الأبطال التراجيديين يُبعثون إذ أنهم يبقون أحياء في ذاكرة أولئك الذين بذلوا حياتهم من أجلهم. يعيش المشاهدون ويتذكرون الأمثولة التي أعطيت لهم بذلك الشكل. في 'باتش كاسيدي وسنداتس كيد'، حوصر الأبطال في مبنى من الطوب يحيط بهم مهاجمون يفوقونهم عدداً. خرجوا لمجابهة الموت. تم تأخير هذه الذروة حتى الثواني الأخيرة من الفيلم. ليس لديهم أية فرصة للنجاة من الطلقات. إلا أنهم تابعوا قتالهم وقد خلّدوا في ذاكرتنا في الصورة الأخيرة. في 'العصابةالمتوحشة' تم القضاء على الأبطال بشكل ذكي ومدروس ولكن طاقتهم الحيوية بقيت في مسدس التقطه مغامر آخر سوف يتابع أسلوبهم في الحياة المتوحشة.

الاختيار

يُختصر البعث أحياناً باختيار صعب جداً بين عدة احتمالات تُظهر إذا ما كان البطل قد عرف حقاً الإفادة من الدروس الماضية. يفيد الخيار الصعب في اختبار وامتحان قيم البطل. هل سيختار بحسب أساليبه القديمه وغير المكتملة؟ أم ان الاختيار سيعكس الشخصية الجديدة التي اكتسبها؟ في 'الشاهد'، يصل الشرطي جون بوك إلى التفسير النهائي مع أكبر أعدائه، ممثل الشرطة العفن. تتطلع طائفة الآميش إلى بوك لرؤية ما إذا كان سيتبع قانون العنف في العالم الاعتيادي أم الطرق الهادئة التي تعلمها في عالمهم الفائق. إنه يتخذ القرار الواضح بعدم الانخراط في إطلاق النار المتوقع. يلقي بمسدسه طواعية بينما ما يزال الشرير مسلحاً ويقف في وسط الآميش الصامتين. إنه، مثلهم، شاهد ولا يمكن للشرير أن يطلق أمام هذا العدد من الشهود. كان يمكن لجون بوك القديم إنهاء الأمر بقتل خصمه، ولكن الجديد قرّر عدم القيام بذلك. وبهذا يكون قد نجح في امتحانه الأخير مؤكداً أنه قد حفظ الدرس وبأن رجلاً جديداً قد بُعث.

الاختيار الرومانسي

يمكن أن يحصل البعث في المجال الغرامي. إن أفلاماً مثل 'الخرّيج' أو 'حدث ذات ليلة' تقود البطل أمام هيكل الزواج في قمة القصة. ويحكي 'اختيار صوفي' قصة أم طلب منها النازيون القيام باختيار مستحيل، في أن تشير إلى أيٍّ من أبنائها يجب أن يموت.

الذروة Climax

البعث هو عادة ذروة القصة. Climax كلمة إغريقية تعني سلّم وقد اتخذت هذه الكلمة بالنسبة لنا نحن المؤلفين معنى اللحظة الانفجارية، نقطة الأوج أو الحدث الهام الأخير في الكتاب. إنها مراهنة نهائية بقدر ما هي معركة حتى الموت. ولكن يحدث احياناً أن تُختصر في خيار صعب أو ذروة شهوانية أو كريشيندو موسيقي أو مجابهة انفعالية محضة ولكنها حاسمة.

الذروة الهادئة

هناك ذُرى هادئة مثل قمة موجة من العواطف المتدفقة تعطي انطباعاً بأن كافة النزاعات قد حُلّت بشكل منسجم، وأن التوترات قد تحولت إلى مشاعر متعة وسلام. بعد أن يكون البطل قد امتُحِن بموت شخص عزيز عليه، يمكن أن يشعر بذروة من الهدوء يقبل فيها ويتفهم. تنحلُّ عُقد التوتر المُنشأة في قلب القصة مثلما تحل عقدة بِشدّة خفيفة من طرفي الخيط.

الذرى المتتالية

تتطلب بعض القصص عدة ذرى. غالباً ما تحتاج الحبكات داخل الحبكة الأساسية لذرى منفصلة. مرحلة **البعث** هي المركز العصبي في القصة، نقطة مرور إلزامية لكافة أعصاب العمل. يمكن أن تحصل تجربة الولادة الجديدة والتطهّر أحياناً على مستويات عدة. قد يعيش البطل، بالتتالي، ذروة عقلية، ثم بدنية، ثم انفعالية. نرى حينها البطل يمر بمرحلة تغيّر عقلي أو يتوجب عليه

اتخاذ قرار يحرض إطلاق ذروة بدنية أو مادية. يمكن أن يتبع ذلك ذروة انفعالية أو روحية في حين أن سلوك وعواطف البطل تكون في ملء تحولها.

يجمع فيلم 'غونغا دين' بين ذرى بدنية وانفعالية متتالية. كاري غرانت وصديقاه الرقيبان الإنكليزيان، جرحوا بشكل خطر. يقدمون للسقا غونغا دين، وهو مهرج سابق، فرصة التصرف كبطل إذ كان عليه إنذار الجيش الإنكليزي بأنه سيقع في كمين. وبالرغم من أن غونغا دين مجروح هو أيضاً، تسلّق إلى أعلى البرج لقرع جرس الإنذار. حينها أوقف الجيش تقدمه وتمّ إنقاذ الكثير من الأرواح. يتضمن هذا المشهد الحركي الذروة البدنية للقصة. ولكن دين نفسه قُتل وسقط من البرج جثة هامدة. مع ذلك، لم يكن موته عبثاً. لقد اعترف به رفقاؤه كبطل وبُعث. خلال مشهد ذروة انفعالي نهائي، يقرأ العقيد قصيدة لروديارد كيبلينغ[1] كتبت لتمجيده. تَبَدَّت روح دين في صورة متراكبة مع المشهد وبقيت حاضرة خلال المشهد كله. ظهر وهو يلبس بزة المراسم العسكرية ويحيّي مبتسماً بعد أن بُعث وتجلّى.

يمكن لقصة مشغولة بشكل جيد أن تتضمن كافة المستويات: العقلي والبدني والروحي في الوقت نفسه. عندما يتصرف بطل بشكل حاسم، يمكن أن يتغير عالمه بالكامل دفعة واحدة.

التطهر Catharsis

لا بد أن يتولد عن الذروة إحساس بالتطهر. تعني كلمة Catharsis في اللغة اليونانية الإقياء والاستفراغ. وتحولت في اللغة الإنكليزية إلى معنى (الارتياح الانفعالي المطهّر)، أي إنها تنفيس انفعالي. لقد بنيت التراجيديا الإغريقية بهدف إحداث تطهير لانفعالات الجمهور وتفريغ لسموم الحياة

(١) في الواقع، فيلم غونغا دين مستوحى من القصيدة المذكورة ومن قصة قصيرة للشاعر نفسه بعنوان الجنود الثلاثة (م)

اليومية. كان الإغريق يذهبون إلى المسرح ليتخلصوا من مشاعرهم السيئة تماماً كما كانوا يتناولون من وقت لآخر شربات مطهرة لتنظيف جهاز الهضم. الضحك والبكاء وقشعريرة الخوف هي بوادئ هذا التنظيف الصحي أي الـــ Catharsis.

في التحليل النفسي، التطهر Catharsis تقنية استخدمت من أجل تخفيف القلق والاكتئاب بجعل بعض العناصر اللاشعورية تطفو على السطح. وهذا يصح أيضاً بالنسبة للراوي. إن الذروة التي تحاول إحداثها عند بطلك ولدى الجمهور هي اللحظة الأعلى في سلم وعي البطل، وبالتالي الجمهور. يمكن للتطهر أن يؤدي إلى توسيع مفاجئ لمجال الوعي ورفع الإدراك إلى مرتبة أعلى.

يمكن الجمع بين التطهر وبين حالة بدنية عادية من أجل الحصول على أثر انفعالي مُرضٍ. في النهر الأحمر، وصل الأمر بـــ توم دنسون وماتيو غارث إلى قتال لا رحمة فيه. في البداية رفض غارث القتال وبدا مصمماً على عدم إنكار مبادئه والرضوخ للإغواء. حينها ضربه دنسون إلى درجة أنه أصبح مجبراً على الرد من أجل إنقاذ حياته. حينذاك نشب بينهما قتال جبابرة. وبدا واضحاً أن أحدهما على الأقل لن ينجو. ارتطما بقوة على عربة مليئة بالأدوات المنزلية من أقمشة وطناجر وغير ذلك ودمراها بالكامل، موحيّين بهذا الشكل بموت كل أمل في إنشاء مسكن أو عائلة أو مجتمع في الغرب.

إلا أن طاقة جديدة دخلت المشهد. تيس المستقلة التي أغرمت بماتيو غارث، أوقفت المعركة بطلقة مسدس هدفت إلى لفت انتباههما. وفي ذروة انفعالية، تطهير حقيقي، أظهرت كل مشاعرها للرجلين وأقنعتهما بحماقة قتالهما وأثبتت لهما أن كلاًّ منهما، في الواقع ، يكن للآخر التقدير والاحترام.

لقد حولت تجربة بدنية مميتة إلى تطهير انفعالي، أي إلى درجة عليا من الوعي.

يتم الحصول على أفضل نتائج التطهير بالتعبير المادي عن الانفعالات مثل الضحك والبكاء. إن القصص العاطفية قادرة على أن تقود الجمهور إلى التطهر بالبكاء بدفع انفعالاتهم إلى الذروة. موت إنسان عزيز مثل السيد شيبس أو المرأة الشابة الميؤوس من شفائها في 'قصة حب' يمثلان لحظات ذروية. مثل هذه الشخصيات تُبعث بشكل حتمي في ذاكرة وقلب أولئك الذين أحبوهم.

الضحك هو من أقوى محركات التطهر. وعلى الكوميديا أن ترتفع دائماً إلى قمة مضحكة قادرة على جعل الضحكات تنفجر وأن تتضمن مزحات تلطف الجو وتطهر انفعالاتنا الأكثر مرارة وتتيح لنا الاندماج في القصة. إن أعمال وارنر براذر الكلاسيكية ورسوم ديزني المتحركة القصيرة مبنية على حركة تصاعدية (كريشيندو) من التفاهات من شأنها بلوغ ذروة من الضحك خلال ست دقائق فقط. والأفلام الطويلة يجب أن تتكون من طبقات متراكبة بدقة من أجل الوصول إلى ذرى من الضحك ترخي الانفعال المتراكم لدى الجمهور.

قوس التحويل

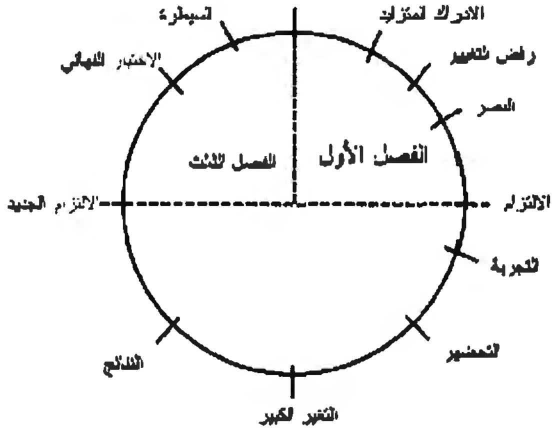
التطهر هو الذروة المنطقية لقوس تَحَوّل كل بطل. يشكّل قوس الطباع مختلف مراحل تغير الشخصية ونقاطها الحرجة وأطوار تطورها. يرتكب المؤلفون خطأ جعل البطل يتطور بشكل مفاجئ جداً إثر حدث واحد فقط. هذا النوع من الظواهر نادر جداً في الحياة. عادة يتطور الناس تدريجياً وعلى مراحل. من الجبن إلى الشجاعة ومن الحقد إلى الحب.

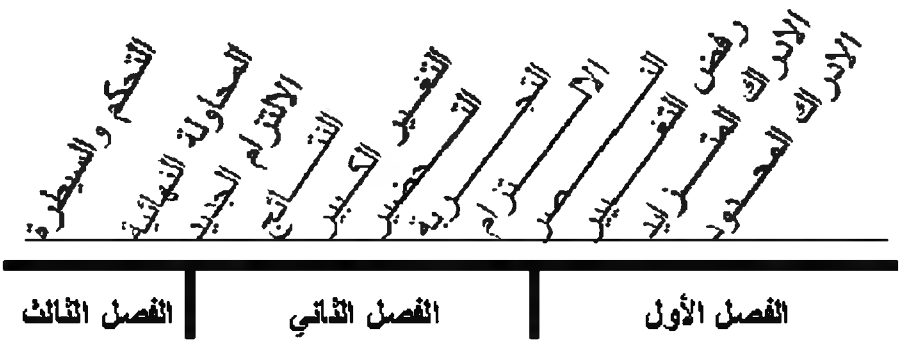
إليكم قوس تحول نمطي موضوع بالتوازي مع نموذج رحلة البطل:

قوس التحول	رحلة البطل
١. إدراك محدود لمشكلة	العالم الاعتيادي
٢. توسيع الإدراك	نداء المغامرة
٣. مقاومة التغيير	رفض
٤. الوصول إلى نهاية المقاومة	اللقاء مع المنتور
٥. محفّزات التغيير	اجتياز العتبة
٦. تجربة التغيير الأول	الاختبارات والحلفاء والأعداء
٧. التحضر للتغيير	اقتراب من قلب الكهف
٨. محاولة التغير الجذري	الاختبار الأقصى
٩. نتائج المحاولة (التحسن والتراجع)	المكافأة (استلام السيف)
١٠. محفّزات جديدة	طريق العودة
١١. محاولة نهائية من أجل التغير الجذري	البعث
١٢. السيطرة النهائية على المشكلة	العودة بالإكسير

إن مراحل رحلة البطل هي دليل جيد للمراحل الضرورية لإنشاء قوس طبائعي واقعي.

قوس التحويل





الفرصة الأخيرة

البعث هو المحاولة الأخيرة للبطل لإجراء التغييرات الكبيرة في موقفه وسلوكه. يحدث أن يعود بطل ما إلى تخبطه الأول جاعلاً المحيطين به يعتقدون بأنه قد تخلّى عنهم. بالنسبة لهذه الشخصية يبدو أن كل أمل قد ضاع ولكن ما زال لديه الوقت لأن يبعث إذا ما غيّر رأيه.

في البداية رفض هان سولو، الشخصية الانعزالية والأنانية في 'حرب النجوم'، المشاركة في المحاولة النهائية لتفجير نجمة الموت. ولكنه ظهر مجدداً في الدقيقة الأخيرة مثبتاً بهذا الشكل بأنه قد تغيّر أخيراً إذ أنه قبل الآن المخاطرة بحياته من أجل قضية عادلة.

انتبه للدَّرَجة

يتضمن البحث خطر قيام البطل بخطوة خاطئة عندما يجتاز، في طريق عودته، الجسر الضيق الذي يصل عالماً بعالم. في هذه اللحظة من القصة يستخدم هتشكوك الارتفاع من أجل تجسيد خطر عدم العودة حياً من العالم الفائق. في 'شمال، شمال غرب' شخصيتا كاري غرانت وإيفا ماري سانت تتدليان في الفراغ، معلقتين بالصور المنحوتة في أحجار مونت روشمور. وحتى اللحظة الأخيرة يتساءل الجمهور عما إذا كانا سيتمكنان من الخروج. في أفلامه الأخرى، 'الدوامة' و'المخرب' و'القبض على لص' يقود هتشكوك أبطاله ضمن أماكن مرتفعة تنشب فيها المعركة النهائية مع الموت.

أحياناً يتسبب البطل بكارثة إذ يُفلِت الكرة في اللحظة الأخيرة، تماماً قبل الوصول إلى الهدف. يعود أبطال 'البحث عن النار' إلى شعبهم حاملين الإكسير المتمثل بالشعلة. ولكن، على عتبة عالمهم، تنطفئ العصا الملتهبة إذ تفلت بشكل غير مقصود وتقع في الماء. هذا الفقد الظاهري لأي أمل هو الاختبار النهائي لرئيس البحث. حينها يُطمئن رفقاءه إذ يصرّح بأنه يعرف سر النار. فخلال الاختبار الأقصى رأى القبيلة التي هي أكثر تطوراً تستخدم عصا خاصة لإعادة إشعال النار. ومع ذلك عندما حاول نسخ تقنيتهم أدرك أنه نسي كيف كانوا يتصرفون. من جديد بدا الأمل ميتاً.

حينها تتدخل امرأته. إنها امرأة صادفها خلال المغامرة وهي فرد من القبيلة المتطورة. حاولت بدورها. لم يعجب الرجال أن عليهم التعلم من امرأة، فما بالك أن تكون امرأة أجنبية! مع ذلك، إنها الوحيدة التي تعرف السر.

تبصق في راحتيها قبل استخدام العصا. نجحت واشتعلت النار وعاد الأمل للقبيلة. في الواقع، لقد مرت القبيلة كلها في اختبار نهائي إذ تعلمت أن معرفة الرجال والنساء معاً ضرورية للعيش. هذا التعثر على العتبة الأخيرة قاد إلى البعث وإلى النور.

يمكن أن تكون خطوة البطل الخاطئة أخلاقية أو انفعالية. في نهاية "سيء السمعة"، يخضع الأبطال في نفس الوقت إلى اختبارات بدنية وانفعالية. أليسيا هوبرمان (إنغريد برغمان) توشك أن يسممها النازيون بينما ديفلين (كاري غرانت) سيرتكب خطأ شنيعاً إن لم ينتزعها من براثن العدو حيث وضعها حسها بالواجب.

المدّعي الكاذب

هناك لحظة تقليدية للبعث في حكايات الجنيات تجعل التهديد في اللحظة الأخيرة يحوم فوق البطل العائد منتصراً من بحث يتطلب إنجاز مهام مستحيلة. وبينما هو يطالب بحقه على الأميرة أو المملكة، يتقدم مدّعٍ كاذب وينكر هذا الحق أو يعلن أنه هو، وليس البطل، الذي حقق المستحيل. للحظة، يبدو أن كل شيء قد ضاع بالنسبة للبطل. ومن أجل الولادة من جديد، ينبغي على البطل تقديم البيّنة على أنه المرشح الحقيقي مُظهراً *أذن وذيل التنين الذي* قتله، أو بالتغلب على المدّعي (الظل) في المبارزة.

البيّنة

تقديم البيّنة يُعتبر الوظيفة الرئيسة الكبرى في مرحلة البعث. يعشق الأطفال جلب تذكارات من رحلات العطلة الصيفية. من جهة من أجل تذكر إقامتهم بشكل أفضل، ومن جهة أخرى، من أجل البرهان للأطفال الآخرين أنهم قد زاروا فعلاً تلك الأماكن الغريبة. ويشكّل عدم تصديق ما يقال المشكلة الأبدية لدى أولئك الذين يسافرون إلى العوالم الأخرى.

في العديد من حكايات الجنيات، البراهين المجلوبة من العالم السحري يغلب عليها الاضمحلال تحت ضوء العالم الاعتيادي. وهكذا فإن كيساً مليئاً بالقطع الذهبية عندما يفتح في العالم الاعتيادي لا يعود يتضمن سوى أوراق مبللة. حينها يعتقد الآخرون أن المسافر قد أمضى وقته نائماً في الغابة مع أن البطل يعرف أنه يقول الحقيقة. هذا الموضوع يعني أن التجارب الانفعالية والروحية المعاشة في العالم الفائق يصعب تفسيرها للآخرين، ينبغي عليهم إذن الذهاب إلى هناك بأنفسهم. يمكن أن تختفي تجارب العالم الفائق إن لم نستوعبها بشكل حقيقي في حياتنا اليومية. التغيرات الداخلية المستدامة والمعارف المكتسبة تشكل كنز المسافر الحقيقي وليس الذكريات.

التضحية

غالباً ما يتطلب البحث تضحية من قبل البطل. ينبغي ترك شيء ما، عادة قديمة أو معتقد. ينبغي تقديم شيء ما، مثل إراقة الخمر التي اعتاد الإغريق تقديمها للآلهة قبل الشرب. أخيراً لا بد من اقتسام شيء ما ابتغاءً لمصلحة المجموعة.

في 'المبيد ٢'، يُحطِّم الشرير المتعدد الأشكال خلال ذروة بدنية. ولكن القصة تقود الجمهور إلى ذروة انفعالية عليا عندما يضطر المبيد (أرنولد شفارتزينيغر)، البطل الآلي، إلى التضحية بنفسه من أجل تحاشي أشكال أخرى من العنف. وبشكل آخر يكون البطل هو الصبي جون كونور إذ أن عليه التضحية بشيء من ذاته: شخصية المنتور والأب، عندما يسمح للمبيد بالذهاب نحو الموت. نجد تضحية بالذات شبيه بذلك في ' Alien الغريب ٣'، عندما تركت ريبليه 'سيغورني ويفر' نفسها تتحطم من أجل مصلحة المجموعة حين عرفت أن وحشاً ينمو في داخلها. قصة مدينتين لتشارلز ديكنز تُظهِر أيضاً تضحية كلاسيكية في الأدب، إذ يسلم رجل نفسه للمقصلة من أجل إنقاذ حياة شخص آخر.

كلمة تضحية sacrifice مشتقة من اللغة اللاتينية وتعني التقديس. الأبطال مدعوون غالباً إلى تقديس قصة بتضحية أو تقديم جزء من ذواتهم. أحياناً تقوم التضحية على موت أحد أفراد المجموعة. لوك سكايووكر في لحظة ذروة 'حرب النجوم' يرى الكثير من أصدقائه يموتون وهم يبذلون جهدهم من أجل تحطيم نجمة الموت. يتخلى لوك، هو أيضاً، عن جزء من نفسه: تبعيته للآلات. وقرر إيلاء الثقة للقوة بإرشاد من صوت أوبي–وان الذي يرن في رأسه وهكذا يتعلم الإصغاء إلى غريزته بدلاً من الإصغاء إلى التقنية.

يتحمل لوك تضحيةً شخصيةً أخرى خلال ذروة الفيلم الثاني من السلسلة 'الإمبراطورية ترد الهجوم'. يفلت من الإمبراطور، ولكنه يخسر يده خلال هربه. بالمقابل سوف يحرز تقدماً في تعلمه كيف يتحكم بالقوة خلال الفيلم الثالث من الثلاثية: 'عودة الجيداي'.

الضم

يقدم البعث فرصة للبطل ليظهر بأنه قد تمثّل واستوعب دروس كل واحدة من الشخصيات. كلمة ضم incorporation تعني حرفياً بأن دروس البحث تصبح جزءاً من الجسم. تتيح الذروة المثالية اختبار كل المعلومات المتعلمة والتحقق من أن البطل قد امتص جيداً كل النماذج البدئية التي صادفها في طريقه: المنتور والظل والشخصية المتحولة والحراس والحلفاء. حين وصل أبطال 'محتالو المدينة' إلى اللحظة التي ينبغي عليهم فيها المرور بذروتهم، صار بإمكانهم وضع كل ما تعلموه عن طريق مجموعة المنتورات والخصوم قيد التطبيق.

التغير

إن الهدف الأساسي للبعث هو تبيان بشكل جلي أن البطل قد تغيّر حقاً، وأن أناه القديم قد مات بالكامل، وأن أناه الجديد قد تحرر من معوقاته. تقوم

إذن مهارة الكتّاب على جعل التغير واضحاً في مظهر وأعمال البطل. لا يكفي أن يقر محيط البطل بأنه قد تغيّر ولا أن يؤكد البطل ذلك بنفسه. يجب أن يلاحظ الجمهور ذلك في ملبسه وسلوكه ومواقفه وأعماله. يعطي "غرام الجوهرة" تفسيراً بصرياً جيداً للبعث، في قمة العمل جوان وايلدر وجاك كولتون وحّدا قواهما من أجل التغلب على الأشرار وإنقاذ شقيقة جوان والمطالبة بالكنز. ولكن جاك ابتعد مباشرة، ضارباً عرض الحائط بتطلعات جوان الرومانسية. كان الرجل الكامل في متناول يدها ولكنه اختفى في اللحظة الأخيرة. قبّلها جاك للمرة الأخيرة وأكد لها أنها تحلّت دائماً بصفات البطل ولكنه يفضل من جهته ملاحقة المال بدلاً من الانصياع لقلبه.

مضى كولتون بحثاً عن الزمردة التي ابتلعها التمساح (القاطور). غطس من أعلى السور تاركاً جوان الرومانسية حزينة وغير راضية. ينتهي العمل على شكل نصر، ولكن الحبكة العاطفية تنتهي بشكل درامي. في الواقع إن الأمل في النجاح العاطفي قد مات تماماً بالنسبة لجوان.

ننتقل ببطء من صورة جوان وهي تنظر من فوق الدرابزين إلى لقطة أخرى تظهرها لنا، بعد ذلك ببضعة أشهر، وقد بُعثَ "أناها" من جديد. جوان في المكتب النيويوركي لوكيلها الأدبي الذي يقرأ المخطوطة التي تروي المغامرات. كل صورة تم اختيارها بشكل يبين لنا بأن جوان قد تغيرت. نعلم بأنها، عاطفياً، وصلت إلى الحضيض. لقد أبكت قراءة المخطوط الوكيل الأدبي الذي اعتبره أفضل كتب جوان إلى حد بعيد، وأبدى ملاحظته بأن نهايته كانت تنطوي على الكثير من التسرع. إن اختبارات العالم الفائق أتاحت لجوان أن تحسّن بشكل كبير مواهبها ككاتبة. وبدت بأفضل حال، أكثر تماسكاً مما كانت عليه في السابق. في نهاية المشهد، تضطر جوان إلى الانتقال إلى الاختبار الانفعالي الأخير. يستعرض الوكيل نهاية الكتاب التي تنتهي (على عكس حياة جوان) بالوصال بين البطل والبطلة. ينحني على جوان، وبطريقته الفظة ينعتها بـــ "الرومانسية التي لا ترعوي".

في هذه اللحظة يمكن لجوان ان تنغلق على ذاتها وتبكي على الواقع الحزين وتأسى لكونها فقدت رفيقها. وإلاّ فإن عليها الإقرار بأنها لا ترعوي. كان من شأن مثل هذا الموقف أن يحطم جوان القديمة. بيد أنها نجحت في اختبارها الانفعالي حين اعترضت على وكيلها بلطف ولكن بحزم: "لا بل، رومانسية يملؤها الأمل". من موقفها نفهم أنها ما زالت تتألم ولكنها مرتاحة. لقد تعلمت أن تحب ذاتها بشكل مستقل عن حب رجل. واكتسبت الثقة بنفسها التي كانت تنقصها في السابق. فيما بعد، في الشارع، أصبحت قادرة على مزاحمة الرجال الذين كانت تتحاشاهم في السابق. لقد عاشت **البعث**. تغيرها في المظهر وفي الأعمال ملموس على الشاشة وفي قلب المشاهدين.

ساحر أوز

*لا تُظهر صور "ساحر أوز" بشكل واضح، كما في "غرام الجوهرة" أهمية التغير لدى البطل والولادة الجديدة والتعلم. لقد تم التعبير عنهما بالكلمات. يقوم **البعث** بالنسبة لدوروثي على الشفاء من موت آمالها الظاهري عندما يطير المنطاد، بشكل غير متوقع، وعلى متنه الساحر. يبدو أنها لن تتمكن أبداً من العودة إلى موطنها. حينها تظهر الساحرة الطيبة، صورة القرينة الإيجابية التي تربطنا ببيت العائلة، وتؤكد لدوروثي أن لديها القدرة على العودة إلى مسكنها. لم تقل لها ذلك سابقاً لأنها لم تكن لتصدقها. كان عليها إدراك ذلك من تلقاء نفسها.*

سأل رجل الصفيح بشكل مفاجئ: ماذا تعلمتِ يا دوروثي؟ فأجابت بأنها تعلمت الإصغاء لـــ "رغبات قلبها" في "حديقتها الداخلية". ومثل جوان وايلدر، تعلمت دوروثي أن السعادة والتفتح موجودان في داخلها. ولكن هذا التأكيد اللفظي للتغير ليس فعالاً مثل التغيرات المرئية والسلوكية التي نشاهدها على الشاشة في "غرام الجوهرة". مع ذلك يمكن لدوروثي أن تتقدم نحو العتبة الأخيرة.

البعث هو الاختبار الأخير للبطل وفرصة لإظهار ما تعلمه. يتطهر الأبطال بشكل كامل بالتضحية النهائية أو بتجربة أسرار الحياة والموت بشكل معمق أكثر. لا يتمكن البعض من اجتياز هذه اللحظة الخطرة، ولكن أولئك الذين ينجون منها يتابعون من أجل إغلاق دائرة الرحلة عندما يعودون بالإكسير.

تدريبات

١- ما هو البعث في: كينغ كونغ؟ ذهب مع الريح؟ صمت الحملان؟ الموت يليق بها؟

٢- ما هي الخصائص السلبية التي اكتسبها بطلك في الطريق؟ ما هي الثغرات التي كانت موجودة سابقاً وينبغي تصحيحها؟ أية ثغرات ترغب بالاحتفاظ بها كما هي؟ ما هي الخصائص الضرورية لشخصية بطلك؟

٣- أي اختبار أخير للموت والولادة من جديد عرفه بطلك؟ أي سمة في بطلك بعثت؟

٤- هل ينبغي إخضاع قصتك إلى فحص مادي شامل ودقيق؟ هل يَنْشَطُ بطلُك في اللحظة الحرجة؟

٥- تفحص قوس تحوّل بطلك. هل يمكن أن نلاحظ تطوراً واقعياً في التغيرات المتدرجة؟ التغيير النهائي في بطلك هل هو ملحوظ في أعماله أم في مظهره؟

٦- في مسرحيةٍ يموت فيها البطل، من يتعلم أي شيء من تجربة ذلك البطل؟ وكذلك الأمر إذا لم يتعلم البطل درسه؟

المرحلة الثانية عشرة:

العودة بالإكسير

"لا يا عمتي إم. كان مكاناً واقعياً تماماً وأنا أتذكر، ما عدا بعض الأشياء، أن كل شيء كان رائعاً ولكن كل ما كنت أعرف أن أقوله طيلة الوقت هو: أريد العودة إلى البيت."

ساحر أوز

بعد النجاة من الموت ومن الاختبارات كلها، يعود الأبطال إلى نقطة انطلاقهم، يرجعون إلى بيتهم أو يتابعون سفرهم. ولكنهم دائماً يشعرون بأنهم يبدؤون حياة جديدة، حياة لا يمكن أن تكون كالسابقة بسبب الطريق التي اجتازوها.

يعود الأبطال الحقيقيون من العالم الفائق حاملين الإكسير الذي يتقاسمونه مع الآخرين أو شيئاً ما له قدرة على شفاء الأرض الجريحة.

نحن مغامري الحياة، لنعد أخيراً مطهّرين، أنقياء، نحمل ثمار رحلتنا. إننا نتقاسم الغذاء والكنوز مع القبيلة الأصلية، ونروي لهم مغامراتنا العديدة في سبيل اكتسابها. لقد اكتملت الدائرة. وأنتم تشعرون بذلك. إنكم تلاحظون أن نضالنا على طريق الأبطال قد جلب حياة جديدة لأرضنا. ستكون هناك مغامرات أخرى. ولكن هذه المغامرة بدأت ونهايتها تجلب الشفاء والرفاه والاكتفاء لعالمنا. ها قد عاد مغامرو الحياة إلى المنزل.

العودة

يُظهر لنا فيلم 'البحث عن النار' مقطعاً رائعاً للعودة يؤكد لنا دون أدنى شك كيفية حدوث الحكايات الأولى. إننا نرى الصيادين يتنافسون من أجل رواية مغامراتهم على الأراضي البعيدة. ويحتفل أبطال الفيلم حول نار المخيم بنتائج بحثهم. أُلْعُبان حملة الصيد تحول إلى راوٍ يؤدي إيمائياً، وباقتناع تام، مغامرة مرحلة الاختبارات دون أن يهمل حتى التأثيرات الصوتية. يقلد الماموثَ، وهو حارس عتبة صادفوه خلال البحث.

ضحك صياد جريح وهو يتلقى العلاج. وفي اللغة السينمائية، إنها طريقة لإعلان قدرة القصص على لأم الجروح. العودة بالإكسير تعني تغيير حياتك اليومية واستخدام دروس المغامرة من أجل لأم الجروح.

الختام

يطلق على العودة أيضاً اسم الختام (dénouement) وتعني الكلمة في الفرنسية فك العقدة. القصة مثل سجادة خيوطها مطرزة برسم متماسك تمثل حياة الشخصيات. تشكّل حينها الحبكاتُ العقدَ التي تنشأ وتتسبب بالصراعات والتوترات. ويفضل بشكل عام تخفيف التوتر وحل النزاعات عن طريق فك العقد. ونشير أيضاً إلى إمكانية عَقْدِ الخيوط الفالتة في قصة ما خلال الخاتمة. أكان الأمر عملية فك أو ربط، ينبغي أن نتذكّر أن القصة هي عبارة عن لوحة تطريز وأنها ينبغي أن تُنهى بعناية إذا كنا لا نريد لها أن تظهر شديدة التعقيد أو غير متماسكة. وينبغي إذن في العودة معالجة الحبكات الثانوية وكافة الأسئلة التي تطرحونها خلال الحكاية.

يمكن للختام أن يطرح أسئلة جديدة. وهذا، في الواقع، أمر مستحب. ولكن يجب أن تعالج الأسئلة السابقة كافة أو على الأقل أن تعاد صياغتها. عادة، يتكبد الكتّاب صعوبات كبيرة لإعطاء الانطباع بأنهم قد أحاطوا إحاطة كاملة بالموضوعات كلها.

للقصة شكلان

هناك طريقتان لإنهاء رحلة البطل: الطريقة التقليدية أكثر والمفضلة في الثقافة الغربية وبشكل خاص في الأفلام الأمريكية، تتمثل بالشكل الدائري. يعطي هذا الشكل انطباعاً بالانتهاء وبإغلاق الدائرة. الشكل الثاني وهو أكثر شعبية في آسيا وفي الأفلام الأسترالية والأوروبية، هو المقاربة المفتوحة التي تقبل بوجود الالتباس وتترك بعض الأسئلة دون إجابة وبضع نزاعات غير محلولة. وإذا كان الأبطال يتوصلون، في المقاربتين، إلى مستوى من الوعي أعلى، فإنهم، في الشكل المفتوح، لا يتوصلون إلى الإلمام بالأسئلة كافة.

القصة ذات الشكل الدائري

الشكل الدائري المغلق هو المخطط الأكثر تداولاً. ينطلق البطل من نقطة محددة على محيط الدائرة، ويتابع التقدم على ذلك المحيط إلى أن يعود إلى نقطة البدء. حينها، تُغلِق العودةُ الدائرةَ بشكل مجازي أو بصري. يستعيد بعض السينمائيين صورة أو حواراً أو موقفاً من الفصل الأول. هذا أحد أشكال ربط خيوط القصة التي بقيت فالتة وإنهاء القصة بشكل واضح. فقد استطاعت الصور والعبارات اكتساب معنى جديد بعد أن أنهى البطل رحلته. يمكن أن يُعرض الموضوع ثانية خلال العودة. العديد من التأليفات الموسيقية تعود إلى الثيمة الأولية وتعيد تشكيلها في النهاية.

جعلك البطل يعود إلى نقطة انطلاقه أو التذكير ببداياته يقدم نقاط علام للجمهور. بهذه الطريقة يمكنه رؤية الطريق الذي قطعه البطل وتَغَيُّرَه وإلى أية درجة يبدو الآن عالمه القديم مختلفاً. من أجل إعطاء انطباع دائري باكتمال القصة وإتاحة الفهم خلال العودة، يجعل المؤلفون أحياناً أبطالهم يعيشون تجربة أخيرة كانت ستكون صعبة أو مستحيلة في بداية القصة وذلك من أجل جعل الجمهور يدرك مدى تحولهم وتغيرهم. في فيلم "الشبح"، كان البطل في عالمه الاعتيادي عاجزاً عن قول "أحبك". ولكن عند العودة، بعد

الموت واجتياز العديد من الاختبارات في عالم الموت، أصبح قادراً على التلفظ بهذه الكلمات الهامة جداً، وزوجتُه، التي ما تزال على قيد الحياة، يمكنها سماعها.

في 'أناس عاديون'، البطل الشاب كونراد منهار جداً في العالم الاعتيادي لدرجة أنه لا يستطيع ابتلاع حلوى الخبز المقلي التي تحضّرها له والدته. هذه الإشارة الخارجية تعبّر عن استيائه الداخلي. إنه غير قادر على قبول حب الآخرين لأنه يلوم ذاته لكونه قد نجا بعد موت شقيقه. خلال العودة، وبعد أن اجتاز بنجاح عدة اختبارات موت وولادة جديدة، ذهب ليعتذر من صديقته لكونه تصرف كأحمق. وعندما عرضت عليه الدخول لتناول الفطور، لاحظ أن شهيته قد عادت. قبول الأكل تعبير خارجي عن نضجه النفسي. من الناحية الدرامية، هذا السلوك الجديد معبر أكثر بكثير مما لو أن كونراد صرّح بأنه قد أصبح مختلفاً أو إذا صرح لنا شخص آخر بأنه قد نضج. لقد تم إبلاغنا بالتغير هنا بالطريقة الرمزية فكانت فعاليتها أقوى بكثير من أي شرح مبتذل. يُفهمنا المُخرج بشكل مبهم أن كونراد قد قلب صفحة في حياته وأنه بدأ صفحة جديدة.

تحقيق الكمال

النهايات السعيدة في أفلام هوليوود تتشابه مع نهايات حكايات الجنيات السعيدة. غالباً تنتهي حكايات الجنيات بشرح من نوع: 'وعاشوا سعداء إلى آخر الأزمان'. تعيد حكايات الجنيات للعائلات المشتتة توازنها وتسمح باكتمالها. غالباً ما تنتهي القصص بزواج ينهي عزوبية البطل ويرمز إلى حياة جديدة في كنف انسجام جديد. مثل هذه الانطلاقات الجديدة كاملة ودون شائبة في شكلها المثالي. إن تعليق البطل بعلاقة جديدة في نهاية القصة طريقةٌ أخرى للكلام عن البداية الجديدة. في 'كازابلانكا'، يوافق همفري بوغارت على تضحية صعبة خلال البعث. يتخلى عن العيش مع المرأة التي يحب.

مكافأته، أي الإكسير الذي يجلبه من الاختبار، هو ارتباطه الجديد مع كلود رينس. يؤكد ذلك بنفسه في إحدى أشهر الجمل في تاريخ السينما: "لوي، أعتقد أنها بداية صداقة جميلة".

القصص ذات النهايات المفتوحة

اخترع الكتّاب طرقاً عديدة لإعطاء انطباع باكتمال دائري. الطريقة الأكثر تداولاً تقوم على الإجابة، في نهاية القصة، على الأسئلة الدرامية التي يطرحها الفصل الأول. مع ذلك، يستحسن أحياناً ترك بعض النقاط معلقة. يفضّل بعض المؤلفين عودةً تترك مساحة من الحرية لمخيلة الجمهور. تتابع القصة إذن بعد نهاية الحكاية وتسير في طريقها في رأس المشاهدين وتغذي النقاشات ويتجادل فيها الناس حتى في المقاهي بعد مشاهدة الفيلم أو قراءة الكتاب.

يفضّل الكتّاب المؤيدون لنهاية مفتوحة ترك الاستنتاجات الأخلاقية للجمهور. بعض الأسئلة ليس لها أجوبة. بينما تقبل أسئلة أخرى أجوبة عديدة. وحتى إن بعض القصص تنتهي بطرح أسئلة جديدة تبقى ماثلة في رأس المشاهدين وفي فكر الجمهور بعد نهاية القصة بوقت طويل.

غالباً ما تُنتقَد الأفلام الهوليوودية بسبب نهاياتها السعيدة التي تحل كل المشاكل وتريح قناعات الجمهور الثقافية. وعلى العكس، فإن المقاربة المفتوحة تعرض العالم كمكان ملتبس وغير مكتمل. لنلاحظ أن النهاية المفتوحة تبقى الأكثر تلاؤماً من أجل إنهاء قصص متقنة تعالج مواضيع قوية أو واقعية.

وظيفة العودة

مثل مراحل الرحلة الأخرى، تؤدي **العودة بالإكسير** عدة وظائف. ولكنها تمتاز بكونها العنصر الأخير في الرحلة. العودة تشبه نوعاً ما المكافأة.

فكلتاهما تليان لحظة موت وولادة جديدة، وتصفان نتائجهما. يمكن أن تظهر أيضاً بعض وظائف استلام السيف في العودة مثل التملك والاحتفال بالنصر والقران المقدس والمشاهد حول نار المخيم وتحقيق الذات والانتقام أو القصاص. ولكن العودة هي فرصتك الأخيرة لإثارة عواطف الجمهور. ينبغي أن تنهي قصتك بشكل يلبي رغبات جمهورك أو يتحداه ، بحسب ما تنويه. موقع العودة الوحيد والمميّز كعنصر أخير في االرحلة يحملّها مسؤولية كبيرة وتكون غالباً مصدراً لفشل المؤلفين وأبطالهم.

المفاجأة

تفقد العودة غالباً تأثيرها عندما يُحَلّ كل شيء على أكمل وجه، أو كما هو متوقع. ينبغي أن تتيح العودة الجيدة حلّ خيوط الحبكة مع إبقاء بعض المفاجآت. وعليها أن تتضمن نكهة غير متوقعة وكشفاً مفاجئاً لأمور بقيت خفية حتى تلك اللحظة. كان الإغريق والرومان يتخيلون غالباً مشهد تعرّف في نهاية مسرحياتهم أو كتبهم. رجل شاب وامرأة شابة تربيا لدى الرعيان يكتشفان، ولدهشة الجميع، أنهما أمير وأميرة مخطوبان أحدهما للآخر منذ سنوات عديدة. وفي المستوى التراجيدي، يكتشف أوديب أن الرجل الذي قتله خلال الاختبار هو والده وأن المرأة التي تزوج هي أمه. وهنا يثير التعرّفُ الشعورَ بالفظاعة بدلاً من الفرح.

يمكن للعودة أن تؤدي إلى قلبٍ كاملٍ للموقف: أنت تقود الجمهور إلى اعتقاد شيء ما. ثم، في اللحظة الأخيرة، تكشف حقيقة مختلفة تماماً. في الثواني العشر الأخيرة من 'لا مخرج' No Way Out يظهر لنا البطل مختلفاً تماماً عما كنا نعتقده حتى تلك اللحظة. في 'غريزة أساسية' ننجرُّ إلى الشك بشخصية شارون ستون على أنها هي القاتلة خلال الفصلين الأولين ثم تقنعنا الذروة بأنها بريئة، في حين أن اللقطة الأخيرة غير المتوقعة نهائياً تبذر من جديد الشك في نفوسنا.

مثل هذه الانقلابات تتصف بنبرة ساخرة أو وقحة. يبدو وكأنها تقول لنا: لقد ضحكت عليكم، لقد كنتم مجانين لدرجة أنكم اعتقدتم بأن البشر نزهاء أو أن الخير ينتصر دائماً على الشر. نجد نسخة أقل تهكماً عن مثل هذه الانقلابات في أعمال كتّاب مثل أوهنري O'Henry الذي يستخدم أحياناً هذه الطريقة من أجل تبيان الجوانب الإيجابية في الطبيعة البشرية. في قصته القصيرة 'هدية المجوس' يقوم زوجان شابان فقيران جداً بتضحيات كبيرة من أجل أن يقدم أحدهما للآخر هدية عيد ميلاد مفاجئة. باع الزوج ساعته الجميلة من أجل شراء مشبك شعر لزوجته؛ والزوجة قصت شعرها الرائع وباعت ضفائرها الرائعة لتقدم له حافظة لساعته العزيزة عليه. الهدايا والتضحيات التي قاما بها ألغت إحداهما الأخرى. ولكننا نترك الزوجين سعيدين بكنزهما الأجمل، ألا وهو الحب.

المكافأة والعقاب

للعودة مهمة نوعية: تسليم المكافآت النهائية وفرض العقوبات. وهذا ما يعيد التوازن للقصة مع إعطاء انطباع بالاكتمال، مثل استلام الشهادة بعد النجاح في الامتحانات. ينبغي أن يتلقى الأشرار النصيب الذي يستحقونه إذ يكره الجمهور أن يتملصوا على أهون سبب. ويجب أن تكون العقوبة متناسبة مع الجريمة. ينبغي أن تكون العدالة شاعرية. وأقصد بذلك أن الطريقة التي يموت فيها الشرير أو يعاقب ينبغي أن تكون مرتبطة مباشرة بخطاياه.

وكذلك ينبغي أن يتلقى الأبطال ما يستحقون. الكثير من أبطال الأفلام يتلقون مكافآت لم يكسبوها حقاً. المكافأة ينبغي أن تكون ذات قيمة مساوية للتضحية التي قدموها. لا يستحق المرء أن يصبح خالداً لمجرد كونه تصرّف بلطف وكياسة. إذا لم ينجح الأبطال في تعلّم درسهم، يمكن أن يعاقبوا على ذلك في مرحلة العودة.

بالطبع، إذا كنت تنظر إلى الحياة من زاوية درامية، وتعتقد بأنها ليست عادلة أو أن العدالة شيء نادر في هذا العالم، حينها وبشكل خاص، لا تتردد في كشف ذلك بالطريقة التي تُوَزَّع فيها المكافآت والعقوبات خلال العودة.

الإكسير

الإكسير هو العنصر الأساسي في المرحلة الأخيرة من رحلة البطل. ما الذي يجلبه من العالم الفائق ليشاطره مع الآخرين؟ جَلْب الإكسير هو الاختبار الأخير للبطل، أتمّت مشاطرته مع المجموعة أم مع الجمهور. إنه البرهان على أن البطل قد ذهب حقاً إلى العالم الفائق وهو المثال الذي ينبغي أن يتبعه الجميع، وأكثر من هذا وذاك، إنه البرهان على أن حتى الموت يمكن التغلب عليه. يمكن أيضاً أن يكون للإكسير القدرة على إعادة الحياة في العالم الاعتيادي.

ومثل كل ما لاقيناه خلال رحلة البطل، يمكن أن تؤخذ العودة بالإكسير بالمعنى الحرفي أو بالمعنى المجازي. يتكون أحياناً من مادة حقيقية، مثل الدواء الذي يُجلب من أجل إنقاذ مجموعة في خطر (موضوع عدة حبكات من المسلسل التلفزيوني 'Star Trick' وموضوع البحث في 'رجل الطب'). ويمكن أن يكون كنزاً حقيقياً يُجلب من العالم الفائق كلّف الحصول عليه قتالاً عنيفاً وتمت مشاطرته مع مجموعة من المغامرين. بالمعنى الواسع، يمثل الإكسير كل تلك الأشياء التي تدفع الناس إلى الشروع بالمغامرة: المال، الشهرة، السلطة، الحب، السلام، السعادة، النجاح، الصحة، المعرفة... أو مجرد البحث عن قصة جديرة بأن نرويها. إن أفضل الإكسيرات هي تلك التي تجلب للبطل والجمهور مستوى أكبر من الوعي. في 'كنز سييرا مادري'، يتضح أن الذهب الذي يشكل الكنز هو تراب لا قيمة له. والكنز الحقيقي هو في الواقع حكمة عيش حياة مديدة وهادئة.

في أسطورة الملك آرثر، الغرال هو الإكسير الذي، عند مشاركته، يدمل جرح الأرض. فلو أن برسيفال والفرسان احتفظوا بالغرال لأنفسهم لما أُنقِذت الأرض.

إن مسافراً لا يُحضر شيئاً يتقاسمه مع الآخرين ليس بطلاً، بل هو نذل أناني وفظٌ لم يتعلم شيئاً من رحلته. العودة بالإكسير هي الاختبار الأخير للبطل الذي ينبغي عليه أن يبرهن فيه أنه ناضج كفاية لمشاطرة الآخرين ثمرات بحثه.

إكسير الحب

الحب هو بالطبع الإكسير الأكثر تقديراً والأقوى بشكل لا يضاهى. يمكن أن يكون مكافأة لا يستحقها البطل إلاّ بعد تضحية أخيرة. في 'غرام الجوهرة'، تخلّت جوان وايلدر عن أفكارها الواهية حول الرجال واكتسبت ثقة. بالمقابل، تلقت زيارة غير متوقعة نهائياً. بعد كل شيء أتى جاك كولتون من أجلها، متكئاً على درابزين مركب شراعي رومانسي جلبه إلى حيّها في نيويورك ليأخذها معه. لقد حوّل الإكسير الذي كان يبحث عنه الزمردة الثمينة إلى إكسير جديد: الحب. جوان لديها الآن المكافأة التي كانت ترغب بها ألا وهي قصة حب جميلة ولكن لم تحصل عليها إلاّ بعد أن تعلّمت أنه يمكنها الاستغناء عنها.

العالم تغيّر

الحكمة المتضمنة في الإكسير الذي يجلبه البطل قوية جداً لدرجة أنها تغير أيضاً محيطه. العالم بأكمله تغيّر بسببه وتنعكس نتائجه إلى ما لا نهاية. يوضح 'إكسكاليبور' هذه العبارة بشكل رائع: عندما يُحضر برسيفال الكأس، يعود الملك أرثر الذي كان مريضاً إلى الحياة ويركب من جديد الخيل مع فرسانه. إنهم مليئون بالحياة إلى درجة أن الزهور تتفتح عند مرورهم. لقد أصبحوا إكسيراً حياً للطبيعة.

إكسير المسؤولية

هذا الإكسيرالقوي والشائع يتيح للبطل تحمل مسؤوليات أكبر لدى عودته. وبهذا يتخلّى عن عزلته ليأخذ مكان قائد أو للانخراط في مجموعة.

هكذا تُنشأ عائلات وعلاقات وتؤسس مدن. انتقل مركز ثقل البطل من "الأنا" إلى "الذات"(١) ويمتد أحياناً إلى المجموعة. في "محاربو الطرق" و"ماكس المجنون" و"خلف قبة الرعد" لجورج ميلر، البطل المنعزل "ماد ماكس" يتخلى عن وضعه ليصبح منتوراً وأباً بالتبني لمجموعة أطفال يتامى. غريزة البقاء لديه وذكرياته عن العالم القديم قبل الأبوكاليبس هي الإكسير الذي ينقله لليتامى.

إكسير المأساة

في عالم التراجيديا يموت الأبطال أو يُقهرون أو يُقتلون بسبب أخطائهم المأساوية. مع ذلك، فإن هناك تعلُّماً وإكسيراً، إلا أنه يخص الجمهور الذي يتعلم من عثرات البطل أية أخطاء عليه تحاشيها من أجل الحصول على الحكمة.

أكثر حزناً، ولكن أكثر حكمة

أحياناً، يتمثل الإكسير بالنظرة التي يلقيها البطل على الاتجاهات الخاطئة التي سلكها في الماضي. إننا نشعر بشعور الاكتمال عندما يُقرّ البطل أن الاختيار قد جعله أكثر حزناً ولكن أكثر حكمة. الإكسير الذي يبتلعه هو حبة مرة ولكنها ستمنعه من إدامة الأخطاء نفسها ويُنذرُ ألمُه الجمهورَ أن ليس عليه سلوك الطريق نفسه.

سلك أبطال "أعمال خطرة" و"البيض لا يتقنون القفز" طريق المعرفة الذي جلب لهم في آن واحد الألم والمتعة. في النهاية خسروا جائزة محبتهم، وعادوا دون امرأة أحلامهم وينبغي عليهم التعزي بإكسير الخبرة. هذه القصص تترك لنا انطباعاً بأن الرهانات قد انتهت وأن البطل ليس عليه سوى دفع الفاتورة.

---

(١) الذات هي المُعطى الأولي الذي يتولد عنه الأنا. في علم النفس التحليلي وعلم النفس الاجتماعي، يجمع مفهوم الذات اللاوعي (الخافية) الفردي واللاوعي الجمعي. (م)

أكثر حزناً، ولكن ليس أكثر حكمة

إن بطلاً 'أكثر حزناً ولكن ليس أكثر حكمة' يعرف، عندما ينظر إلى الخلف، كيف يُقِرّ بأنه كان أحمق. وهذا ما يمثّل الخطوة الأولى نحو الشفاء. أسوأ الحمقى هو ذلك الذي لا يدرك حماقته. فإذا لم يدرك أبداً أخطاءه أو مرّ باضطرابات دون أن يتخذ منها أمثولة، سيكون محكوماً بالعودة المرة تلو المرة إلى السلوك الذي جعله يقع سابقاً في الصعوبة مهما عانى من اختبارات قاسية. ربما سيكون أكثر حزناً إلاّ أن ذلك لن يجعله أكثر حكمة. وهذه طريقة أخرى لاختتام القصة.

في مثل هذا النوع من **العودة**، قد تبدو شخصية طائشة وفظة أنها قد تغيرت ونضجت. ربما كان مهرجاً أو أُلْعُباناً مثل بوب هوب في أفلام كروسبي هوب أو إيدي مورفي الذي يقسم بأنه قد حفظ الدرس في '٤٨ ساعة' و'Trading Places'، مع ذلك في النهاية يستخدم الإكسير بشكل أخرق ويعود إلى الخطيئة نفسها. ها هو يستعيد عاداته القديمة مغلقاً الدائرة وحاكماً على نفسه بهذا الشكل بالبدء من جديد بالمغامرة.

في الواقع، يستجرُّ الفشل والعودة دون إكسير العقوبات. ينبغي على البطل أو شخصية أخرى المرور بالاختبارات من جديد إلى أن يتم تعلم الدرس أو يُجلب الإكسير إلى البيت ليتم اقتسامه.

الخاتمة

بعض القصص تحتاج إلى تمهيد يسبق العمل بينما تتطلب قصص أخرى خاتمة في نهاية القصة. يمكن للخاتمة في مناسبات نادرة أن تفيد في إنهاء القصة مطلقة إيانا في المستقبل لترينا ما ستؤول إليه الشخصيات. تعرض علينا خاتمة 'شروط التحبب' (terms of endearment) الشخصيات بعد سنة من نهاية الحبكة الرئيسة لتُفهمنا بأن الحياة تستمر حتى بعد التعاسة والموت.

في خاتمة 'انظر من يتكلم' نحضر ولادة طفل شقيقة البطل الصغرى بعد نهاية القصة بتسعة أشهر. الأفلام مثل 'غرافيتي أميركي' أو 'نصر الدزينة القذرة' التي تُظهر لنا مجموعة شخصيات في لحظة حرجة من حياتهم تنتهي أحياناً بمقطع صغير يبين لنا كيف تطورت كل من تلك الشخصيات في المستقبل. 'A League of their own'، ينتهي بخاتمة طويلة نوعاً ما. امرأة رياضية في مرحلة الشيخوخة، كنا قد عشنا حياتها على طريقة الفلاش باك خلال الجزء الأعظم من الفيلم، تزور متحف مشاهير البيسبول (Baseball Hall of Fame)، حيث تلتقي العديد من شريكاتها في الفريق. حينها نفهم المصير المخصص للاعبين الهرمين. تنظم السيدات ممن بقين على قيد الحياة وقد بلغن الستين مباراة من أجل إثبات أنهن ما زلن يُتقِنَّ اللعب. شجاعتهن هي الإكسير الذي يحرّض البطل والجمهور.

ها قد رأينا أهداف ووظائف مرحلة العودة وسوف نحلل الآن الأفخاخ الواجب تحاشيها.

أفخاخ العودة

يَسْهُلُ تدمير كل شيء في **العودة** وغالباً ما تنهار القصص بالضبط قبل خط الوصول. فقد تكون العودة إمّا مباغتة إلى حد بعيد أو طويلة جداً، أو دون مفاجآت أو محبطة. في مثل هذه الحالة، يتبخر الجو الذي سبق أن خلقه المؤلف، مثل الثلج تحت الشمس. أحياناً تكون العودة طموحة جداً. عاب البعض على نهاية 'غريزة أساسية' الملتوية أنها لم تعرف كيف تحل التشكك الذي بقي سائداً حول تجريم المرأة الشابة.

بقاء الحبكات الثانوية دون حل

يقع المؤلفون أحياناً في فخ عدم تجميع كافة العناصر في لحظة **العودة**. اليوم تُترك غالباً خيوط حبكة صغرى عالقة في الفراغ، دون ربطها. ويُبرّر

هذا الإهمال للأدوار الثانوية والأفكار غير الرئيسة، بالرغم من أهميتها بالنسبة للجمهور، بضرورة الانتهاء بسرعة. تميل الأفلام القديمة إلى نهايات مشغولة بشكل أفضل إذ أن الذين أبدعوها كانوا يأخذون وقتهم للعمل بعناية على كل حبكة بمفردها، وكان الممثلون يهتمون جداً بتأدية مهمتهم من البداية حتى النهاية.

كقاعدة عامة، ينبغي أن يكون للحبكات الصغرى على الأقل ثلاث 'دفقات' أو مشاهد موزعة على مدى القصة بأكملها، دفقة في كل فصل. كل تلك الحبكات الثانوية ينبغي أن تحل أو على الأقل أن يتم التعرّف عليها في العودة. ينبغي على كل شخصية أن تمضي ومعها الإكسير أو المعلومات.

فيض من النهايات

من جهة أخرى، لا ينبغي على العودة أن تبدو متكلّفة أو متكررة. يقوم الحل الأفضل على تبنّي نظام KISS أي ابقَ بسيطاً، ياغبي (Keep It Simple, Stupid). تفشل الكثير من القصص لأنها تتضمن عدداً مفرطاً من النهايات. يشعر الجمهور بأن القصة انتهت ولكن الكاتب، ربما لكونه يشعر بعدم قدرته على اختيار النهاية الأفضل، يجرّب عدة منها. يؤدي هذا إلى تخييب أمل المشاهدين بتشتيت الطاقة التي عرف الكاتب كيف يكدسها حتى تلك اللحظة. يحب الجمهور معرفة أن القصة قد انتهت بشكل قطعي قبل مغادرة القاعة أو إغلاق الكتاب بانفعال.

إن فيلماً طموحاً مثل 'لورد جيم' الذي حاول التصدي لاقتباس قصة قصيرة كثيفة بشكل كبير، يمكن أن يستهلك الجمهور بسلسلة من الذرى والنهايات التي لا تنتهي. مباراة الكاراتيه التي تشكل ذروة 'طفل الكاراتيه' تُظهر بشكل كامل مبدأ 'ابقَ بسيطاً'. عندما وجّه البطل ضربة الرحمة وكسب، دوّى انتصاره في الحال مع المعزوفة المرافقة لنهاية الفيلم. وبهذا يمكن القول إنه لم يكن هناك نهاية. كل ما نعرفه أن الصبي حاز على إكسير الدروس المتعلمة خلال تدريبه.

النهاية المبتسرة

تعطينا العودة المباغتة جداً انطباعاً بأن الكاتب قد توقف، بعد الذروة مباشرة، وقبل الأوان. في الواقع، تبدو القصة غير مكتملة إن لم يُهيَّأ مجال انفعالي لوداع الشخصيات وإذا لم نتمكن من استخلاص النتائج. إن العودة المبتسرة مثل متكلم على الهاتف يغلق السماعة قبل أن يقول لك إلى اللقاء.

البؤرة

قد تبدو العودة مبهمة إذا كانت الأسئلة الدرامية المطروحة في الفصل الأول والمختبرة في الفصل الثاني لم تجد إجابات عليها في تلك اللحظة. ربما لم يعرف الكاتب كيف يطرح الأسئلة الصحيحة منذ البداية فقام عن غير قصد وانتباه بتغيير الموضوع خلال السرد. عندما تبدأ حكاية على أنها قصة حب ثم تنعطف إلى فساد الحكومة يكون الكاتب قد أضاع الخيط الموجِّه. ولا تكون القصة مكتملة طالما أنه لم يغلق الدائرة بعودته إلى الموضوعات الأصلية.

علامات الترقيم

الوظيفة النهائية للعودة هي ختم القصة بشكل نهائي بما يعادل، من الناحية الانفعالية، علامات الترقيم. القصة، مثل الجملة، تنتهي بطرق أربع: النقطة، نقطة التعجب، إشارة الاستفهام، نقاط التعليق التي تشير إلى ان افكارك ما تزال تائهة. مثال هل تريد الذهاب الآن أو... ؟

يتم اختيارك لعلامة الترقيم بما يتناسب مع القصة. نقطة النهاية تُتَرجَم بصورة أو فكرة من الأفكار العامة: الحياة مستمرة، الحب ينتصر دائماً. الخير ينتصر على الشر. هذه هي الحياة. أفضل منزل هو منزلنا.

إشارة التعجب النهائية تؤدي فعلها عندما تريد أن تعطي لعملك دفعاً جديداً واقتراحَ انطلاقات أخرى في المستقبل أو الشدُّ على جرس الإنذار. أفلام الخيال العلمي والرعب يمكن أن تنتهي بنبرة من نوع: لسنا وحدنا. أو

توبوا أو تموتوا. القصص التي تهدف إلى اكتساب وعي اجتماعي تنتهي بنبرة عاطفية مثل: 'لا، لن أقبل بهذا أبداً'؛ 'انهض، وحطّم قيود الضيم'؛ أو 'ينبغي حتماً فعل شيء ما'.

تلجأ النهاية التي تتضمن مقاربة مفتوحة أكثر إلى استخدام مفعول إشارة الاستفهام، وتترك الشكوك تُحوِّم. يمكن للصورة الأخيرة أن تطرح اسئلة من نوع: 'هل سيعود البطل بالإكسير، أم إنه سينساه؟'

يمكن للنهاية المفتوحة أن تعطي انطباعاً بالإضمار. فهناك أسئلة ضمنية ستبقى عالقة. بعض النزاعات لن تحل وهذا ما يولّد شيئاً من اللبس أو الشك: 'لا يتوصل البطل إلى اختيار امرأة من اثنتين، إذن...' ؛ 'لا يمكن التوفيق بين الحب والفن، لذا...' ؛ 'الحياة تستمر، تستمر، تستمر....' ؛ أو 'لقد بَرْهَنَتْ أنها ليست قاتلة، ولكن...'

على كل حال، ينبغي للنهاية الحقيقية أن تعلن أن كلّ شيء قد انتهى، مثل التوقيع على رسوم وارنر براذر المتحركة 'انتهى أيها الأصدقاء' "That's all, Folks.". بعد العبارات التقليدية 'عاشوا في سعادة وأنجبوا العديد من الأطفال' ينهي أحياناً رواة الحكايات قصصهم بقول مثل: 'ها قد انتهى الأمر، من يعطيني كأساً لأبلل به حلقي'. في بعض الأفلام، الصورة الأخيرة التي ترينا البطل يبتعد على حصانه عند مغيب الشمس تمثّل صورة مجازية بصرية جيدة. إنها تلخص القصة ويفهم الجمهور بسهولة أن الأمر قد انتهى. الصورة الأخيرة في 'اللا متسامح' التي تظهر لنا كلينت إيستوود يدير ظهره إلى قبر زوجته ويعود إلى المنزل تشير إلى نهاية الرحلة وتلخّص تماماً موضوع الفيلم.

ليست أمثلة العودة التي استعرضناها جامعة مانعة. عند إغلاق الدائرة، لنترك باباً مفتوحاً للمجهول وغير المتوقع وغير المستكشف.

ساحر أوز

في لحظة العودة، تودع دوروتي حلفاءها وتعبّر لهم عن امتنانها بخصوص إكسير الحب والشجاعة والفكر السليم الذي تلقته منهم. ثم وهي تنقر بكعبيها وتغني:

"ما من مكان يرتاح فيه المرء سوى منزله"[1].

معبّرة بهذا الشكل عن أمنيتها في العودة إلى كنساس، نقطة انطلاقها.

نعود إلى العالم الاعتيادي من جديد بالأسود والأبيض. تستيقظ دوروتي في سريرها وعلى رأسها كمادةٌ. عودتها ملتبسة. هل كانت الرحلة إلى أوز حقيقية أم لم يكن ذلك سوى حلم فتاة صغيرة أصيبت بصدمة؟ على مستوى القصة، ليس للسؤال أية أهمية. بالنسبة لدوروتي، كانت الرحلة حقيقية.

إنها تتعرف على الناس المحيطين بها كشخصيات من أوز ولكن إدراكها لهم أصبح مختلفاً. كانت تلك نتيجة رحلتها إلى العالم الفائق. تتذكر أن بعض الأشياء كانت مريعة وأخرى رائعة. ولكنها تركِّز على ما تعلمته. لا شيء يعدل المسكن.

عندما تصرّح دوروتي أنها لن تغادر المنزل قط، لا ينبغي فهم ذلك بالمعنى الحرفي للكلمة. إنها لا تشير إلى ذلك البيت الصغير في كنساس وإنما إلى روحها. إنها الآن شخص مكتمل تماماً وهي واعية لأكبر مزاياها وتسيطر على أبشع نقائصها وتعيش في انسجام مع الطاقات الذكورية والأنثوية الموجودة فيها. لقد تمثّلت كل الدروس المتعلمة من كل الكائنات التي صادفتها على طريقها.

---

(١) أولم يقل أبو تمام: 'كم منزل في الأرض يألفه الفتى وحنينه أبداً لأول منزل'

أخيراً، ها هي الآن منسجمة مع ذاتها وسوف تكون مرتاحة أينما وجدت. الإكسير الذي أحضرته هو هذا القبول الجديد لمنزلها وهو مفهوم جديد لأناها.

وهكذا يقترب البطل من نهاية رحلته أو على الأقل، يتوقف في استراحة، إذ إن رحلة الحياة مثل مغامرة القصة لا تتوقف أبداً بشكل حقيقي. يعود البطل والجمهور بإكسير المغامرة الحالية ولكن البحث عن تعاليم جديدة يستمر. كل منا لديه مفهومه عن الإكسير: حكمة، خبرة، مال، حب، شهرة أو الصبو إلى حياة مثيرة. ولكن القصة الجيدة مثل الرحلة الجيدة، تقدم لنا إكسيراً يغيرنا ويجعلنا أكثر وعياً، أكثر حياة، وأكثر إنسانية ايضاً. لقد أغلقنا دائرة رحلة البطل.

تدريبات

١- ما هو الإكسير في: غريزة أساسية ؟ بيغ ؟ محتالو المدينة ؟ علاقات مميتة ؟ "الرقص مع الذئاب"؟

٢- ما هو الإكسير الذي يجلبه بطلك من الاختبار؟ هل يحتفظ به لنفسه أم يتشاطره مع الغير؟

٣- هل تستمر قصتك زمناً طويلاً بعد الحدث الرئيس أو نهاية الذروة؟ ما سيكون التأثير إذا أوقفت قصتك مباشرة بعد الذروة؟ هل تحتاج نهاية قصتك لأن تكون أطول من أجل إرضاء الجمهور؟

٤- بأية طريقة اضطلع البطل أكثر فأكثر بمسؤولياته خلال القصة؟ هل العودة هي لحظة تحمّل المسؤوليات؟

٥- من هو بطل القصة الآن؟ هل غيّرت قصتك بطلها أو هل ارتفعت بعض الشخصيات إلى مصاف الأبطال؟ من الذي اتضح أنه مخيّب للآمال؟ هل هناك مفاجآت في النهاية؟

٦- هل تستحق قصتك أن تروى؟ هل التعاليم كافية لتبرير جهدك؟

٧- أين وصلت في رحلتك الخاصة كبطل؟ ما هو الإكسير الذي ترجو جلبه؟

خاتمة

نظرة إلى الخلف على الرحلة

لقد تسليت إلى أقصى حد، واستفدت من كل لحظة .

إيرول فلين

الآن وقد وصلنا إلى نهاية طريق البطل أنوي تحليل فيلمين باستخدام لغة رحلة البطل: 'آخر الموهيكان' و'الموت يليق بها'، من أجل إدراك آلياتهما بشكل حسي. سوف يكشف لكم هذا العمل المذهل نقاط القوة ونقاط الضعف في السيناريوهات ولا يسعني إلا أن أوصيكم بتطبيق هذا التدريب على أحد مؤلفاتكم. قبل البدء بهذا التحليل اسمحوا لي بتقديم بعض التحذيرات والنصائح والمعلومات الأخرى.

أيها الكاتب، انتبه ! Caveat, Scriptor

في البداية، أيها الكاتب، انتبه! نموذج رحلة البطل دليل، وليس كتاب وصفات ولا صيغة رياضية تطبق بشكل منهجي على أية قصة كانت. ولكي تكون القصة فعّالة، ليست بحاجة للتقيد بشكل أعمى بمبادئ هذه المدرسة ولا أية مدرسة أخرى. المقياس الوحيد للنجاح أو للتميّز في قصة ما ليس في التماثل مع نموذج محدد تماماً ولكن ديمومة فعاليتها وتأثيرها على الجمهور. إن إكراه قصة ما على التقيد بنموذج بنيوي كَمثَلِ وضع العربة أمام الثيران.

يمكن كتابة قصص جيدة لا تتضمن سمات رحلة البطل كافة، لا بل إن هذا لمستحب. يعشق الناس رؤية القواعد والمخططات الراسخة جيداً وقد أعيد التعامل معها بشكل إبداعي. يمكن لقصة أن تنسف كل القواعد ومع ذلك تلامس الحساسية الإنسانية الشاملة.

الشكل يتبع الوظيفة

تذكّر: احتياجات القصة تُملي بنيتها وعلى هذا فإن الشكل يتبع الوظيفة. إن معتقداتكم وأولياتكم وكذلك الشخصيات والموضوعات والأسلوب والنبرة والجو الذي تريدون أن يسود تحدد شكل ومخطط الحبكة. وكذلك تتأثر البنية بالجمهور وباللحظة والمكان اللذين تتم فيهما الحكاية.

يتغير شكل القصص مع احتياجات الجمهور. سوف يستمر إبداع أنماط جديدة من القصص بإيقاعات متنوعة. بفضل التلفاز وأساليب تقطيع MTV (لقطات الموسيقى المتلفزة) فإن زمن انتباه المُشاهد العالمي أصبح أقصر، ودقته أكبر مما كانت عليه في أي وقت مضى. يمكن للكتّاب كتابة قصص بإيقاع أسرع. يعرفون أن الجمهور سيتمكن من تبين طريقه مهما كانت التعرجات والاختصارات حين تكون البنى مألوفة لديه.

تعابير جديدة تظهر كل يوم وملاحظات جديدة تعطى كلما كتبت قصة. رحلة البطل ليست سوى دليل، نقطة انطلاق من أجل صناعة لغتك الخاصة وممارستك.

اختر استعارتك (أفكارك المجازية)

ليس نموذج رحلة البطل سوى صورة مجازية حول ما يمكن أن يحصل في قصة أو في حياة إنسانية. الصور التي استخدمتها في شرح بنية قصة ما: الصيد، المدرسة الثانوية، الحياة الجنسية، ليست سوى بعض الإمكانات القابلة للاستثمار. اعمل على مجاز أو عدة مجازات مختلفة إذا كان

ذلك يساعدك على فهم فن القَصص. ربما تجد مفيداً مقارنة قصة بلعبة كرة قاعدة (بيسبول) بتسع قواعد بدلاً من اثنتي عشرة مرحلة؛ وتعابير مثل دورة القواعد بدلاً من استلام السيف يمكنك أيضاً استخدام فعاليات أخرى إذا بدت لك أكثر أهمية من أجل بناء قصة: قيادة مركب، صناعة خبز، نزول نهر في زورق مطاطي، قيادة سيارة، نحت تمثال. قد تجد أحياناً أن دمج المجازات ضروري لتوضيح مختلف وجوه الرحلة الإنسانية.

إذا كنت لا تريد اتباع هذه الاتجاهات بشكل دقيق جداً، يمكنك استخدام مراحل وتعابير وأفكار رحلة البطل كنسيج روائي أولي أو كوسائل لجعل القصة تتقدم. في حقيقة الأمر، يفضل أن تبدأ بالتآلف مع أفكار رحلة البطل وتَمَثُّلِها، ثم انسها ولا تفكر بها عندما تبدأ قصتك. إذا تهت، استعن بالمجاز كاستعانتك بخريطة خلال رحلة. ولكن لا تخلط بين الخريطة والرحلة. وهكذا فإنك ترجع إلى خريطتك قبل الانطلاق أو عندما تكون قد فقدت الاتجاه. إذ أن بهجة الرحلة ليست في قراءة أو اتباع خريطة ولكن في استكشاف أماكن مجهولة ومعرفة كيف تحيد عن الطريق المحدد من وقت لآخر. هكذا يتمكن الإنسان من اكتشاف أمور جديدة.

المخطط التصميمي

ربما ترغب باستخدام رحلة البطل كمخطط تصميمي من أجل بناء الخطوط العريضة لحبكة أو لتصحيح مسار قصة موجودة مسبقاً. في أفلام ديزني للرسوم المتحركة، استخدمنا رحلة البطل من أجل تحسين نص وتوضيح المشاكل وتركيز البُنى. قال لي مئات الكتّاب إنهم قد طوّروا مسرحيتهم أو روايتهم أو المواقف الهزلية للتلفزيون باستخدام رحلة البطل متخذين الميثولوجيا كدليل.

يبدأ بعض الأشخاص فيلمهم أو روايتهم بكتابة المراحل الاثنتي عشرة على اثنتي عشرة بطاقة. إذا كنت تعرف بعض المشاهد الرئيسة أو النقاط

الحاسمة في عملك، دوِّنها في المكان الذي تراه الأكثر مناسبة في المراحل الاثنتي عشرة. ابدأ بترتيب قصتك وستصل تدريجياً إلى ملء الفراغات التي تبقى حول الشخصيات وما يحصل لها. استخدم أفكار رحلة البطل لتطرح على نفسك أسئلة حول شخصياتك. ما هو عالمهم الاعتيادي وعالمهم الفائق؟ ما هو نداء مغامرة بطلك؟ كيف يتم التعبير عن الخوف من المغامرة بالرفض؟ هل يتيح اللقاء مع منتور التغلب على هذا الخوف؟ ما هي العقبة الأولى التي ينبغي على بطلك اجتيازها؟ الخ.. تتيح لك هذه الطريقة ملء الثغرات وسوف تتقدم في تعريف مجمل الشخصيات والحبكات الثانوية في رحلة البطل إلى أن يصبح مخطط تصميم الفيلم مكتملاً.

ربما ستكتشف أن أحد مشاهدك يؤدي وظيفة إحدى المراحل ولكن موقعه 'غير متناسب' مع نموذج رحلة البطل. في قصتك، قد يبدو أن وجود منتور ضروري لتقديم نداء أو رفض في الفصل الثاني أو الثالث بدلاً من الفصل الأول، كما توصي بذلك رحلة البطل. لا تهتم للأمر. ضع مشهدك حيث تراه مناسباً. لا يبين النموذج إلا الأماكن الأكثر مناسبة لوضع حدث جديد.

يمكن أن يظهر أي عنصر في رحلة البطل في أية لحظة كانت في القصة. يبدأ 'الرقص مع الذئاب' بـــ اختبار أقصى بالنسبة للبطل أو بعث بينما هي أحداث متوقعة بشكل عام في منتصف أو في نهاية رحلة البطل، بيد أن ذلك لم يقف حجر عثرة في سبيل تقدم القصة. كل القصص تتألف من عناصر من رحلة البطل، ولكن كل عنصر، حين يؤخذ بشكل فردي، يمكن أن يوضع بأي ترتيب كان، بحسب احتياجات قصتك. لذا يفضل استخدام بطاقات بدلاً من كتابة المراحل مسلسلة على ورقة. تقوم بتحريك البطاقات لتضع كل مشهد كما تفضل أن يكون ويمكنك إضافة مشاهد أخرى إذا كان لا بد من تكرار عنصر محرك مثل النداء أو الرفض عدة مرات كما هي الحال في 'الموت يليق بها'.

وحين تعاين قصتك بهذا الشكل ربما ستأتيك أفكار لمَشاهد لا تتطابق مع أية مرحلة من مراحل الرحلة. في هذه الحال، أنصحك باختراع مجازاتك وتعديل تسميات رحلة البطل بحيث تتناسب مع رؤيتك للكون.

كيفية استخدام هذه الأفكار

من أجل البرهان على الاستخدام العملي مشهداً مشهداً لهذه الأفكار ولطرائقية رحلة البطل اخترت فيلمين: 'آخر الموهيكان'، وهو فيلم مغامرات تقليدي إلى حد ما؛ وموضوعاً أكثر إدهاشاً، الكوميديا الخيالية: 'الموت يليق بها'.

من خلال تحليل هذين السيناريوين، سنسجل المراحل الرئيسة والنماذج البدئية أو العناصر البنيوية، وكذلك مكونات أخرى في البنية مثل العرض والتعقيدات ومشاهد التحفيز والكشف (المكاشفة) والملاحقات والمنعطفات الحاسمة في القصة.

تحليل آخر الموهيكان بحسب رحلة البطل

العالم الاعتيادي

في العام ١٧٥٧، في وادي هدسون، **ناتانييل بو** (دانييل داي-لويس)، وهو يتيم من المستعمرين الإنكليز ربّاه الهنود، لاحق أيّلاً وقتله في الغابة. ساعده في ذلك والده بالتبني **شينغاشغوك** (راسل ميتز) وهو صياد خبير ومحارب كبير من الموهيكان وأونكاس، ابن شينغاشغوك وأخو ناتانييل بالتبني (حلفاء وأبطال ثانويون في القصة). يمثل هذا الصيد تقديم الشخصيات وعرض المعلومات للجمهور. إنه صورة افتتاحية قوية. يتلو شينغاشغوك صلاة شامانية من أجل الحيوان الذي قتل وطلباً لغفرانه. المثال الذي يقدمه يجعل منه منتوراً لناتانييل وأونكاس.

حمل ناتانييل والهنديان طريدتهم إلى مُقيم إنكليزي في المستعمرة الجديدة جو كامرون وزوجته (حلفاء). استَقْبَلَ أونكاس وشينغاشغوك كأصدقاء. يمثل المشهد لوحة مثالية للانسجام السائد في المستعمرة الجديدة. خلال العشاء، دار الحديث حول التنافس بين الفرنسيين والإنكليز من أجل السيطرة على التجارة مع المستعمرين (مشكلة خارجية). قالت زوجة المستعمر إنه قد حان الوقت لأونكاس الشاب لإيجاد زوجة هندية من أجل استمرارية سلالة الموهيكان (مشكلة داخلية أو قضية درامية: هل سيجد أونكاس الحب وهل ستستمر بهذا الشكل سلالة الموهيكان؟ يمكن للجمهور أن يتساءل أيضاً إذا ما كان بطلنا ونجمنا ناتانييل سيجد أيضاً الحب). تحادث ناتانييل وأصدقاؤه عن تطور المستعمرة السريع والتوترات التي تنتج عن ذلك (استباق الصراع القادم).

نداء المغامرة

ضابط تجنيد بريطاني (رسول) يحاول إقناع المستعمرين وكذلك ناتانييل بالتطوع في ميليشيا من أجل مقاتلة الفرنسيين.

رفض النداء

ناتانييل يرفض مؤكداً على كون المقيمين يحق لهم عدم الالتحاق بالجيش والبقاء في أماكنهم من أجل الدفاع عن منازلهم. إنه إنسان متفرّد لا يشعر بأي ولاء لأية حكومة. مع ذلك، قبل المستعمرون الذهاب إلى المدينة المجاورة لمناقشة احتمال تطوعهم إلى جانب البريطانيين. ناتانييل لا يريد أن يسمع أي كلام من هذا القبيل.

في هذه النقطة تدخل في القصة حبكة ثانوية متمثلة في شخص دنكان، ضابط بريطاني شاب سوف يكون خصم ومنافس، وأحياناً حليف، ناتانييل. وهو أيضاً بطل رحلته الخاصة. يدخل دخولاً باهراً. نراه يجتاز جسراً رائعاً

في عربة أنيقة. هذا المشهد يبين التناقض مع عالم ناتانييل البسيط والطبيعي. يتأمل دنكان بشغف صورة حبيبته كورا مونرو.

خلال هذا الوقت وصل المستعمرون إلى المدينة لمساومة تطوعهم إلى جانب الإنكليز. قَبِلَ ضابط بشروطهم ووعدهم أنه سيكون مسموحاً لهم بالدفاع عن منازلهم إذا هاجمهم الفرنسيون وحلفاؤهم الهنود. دخل دنكان واحتج على تقديم التنازلات لمستعمرين عاديين. يعطينا هذا التدخل توضيحات حول طباعه: متصلب ومتعجرف. ولكنه أيضاً شجاع ووطني. لقد جاء من أجل مرافقة حبيبته الآنسة كورا مونرو (مادلين ستو) وشقيقتها أليس (جودي ماي) إلى الحصن حيث يعسكر والد الفتاتين وهو عقيد اسكتلندي (العرض). خصص الضابط المتقدّم فصيلة من الجنود لمرافقتهم وعَهِدَ بهم إلى كشاف هندي ماغوا (ويس ستودي) الذي بدا في البداية على أنه منتور محتمل لدنكان ولكن اتضح فيما بعد أنه شرير أو ظل.

ذهب دنكان ليبحث عن كورا ووجدها في عالمها الاعتيادي، باحة مزرعة هادئة، وهي تعصر تفاحات زاهية لصنع شراب "السيدر". طلب الزواج منها أو على الأقل أن تأخذ طلبه بعين الاعتبار (نداء مغامرة رومنسي لكورا، يمثّل فيه دنكان دور رسول). ليس لديها أية مشاعر نحوه وقبلت أن تفكّر بالأمر لا غير (رفض). يتمتع دنكان بمزايا قوية ولكنَّ لديه أيضاً نقائصَ. إنه متآمر بالنسبة لكورا، أحياناً غَزِل، شجاع ولطيف. ولكنه في أحيان أخرى فظ عديم الإحساس ومتطلب.

اللقاء مع المنتور

ليس هناك مشهد مخصص لهذا اللقاء، ولكن تأثير شينغاشغوك كمنتور ماثل أمامنا على مدى القصة بأكملها. بعد قليل سيضطلع ناتانييل بوظيفة منتور لكورا، إذ يعلّمها طرق الحياة والبقاء في الغابة. هي أيضاً منتور بالنسبة له إذ تعلمه الحب والتعاطف.

اجتياز العتبة الأولى

كورا وأليس ودنكان ومرافقته العسكرية يخرجون من المدينة على الجياد ويدخلون الغابة (العتبة الأولى) شعرت أليس بأنها متعبة، فقال دنكان لماغوا إنهم سيتوقفون للاستراحة فرفض ماغوا مبرراً رفضه بوجوب المتابعة لحين إيجاد ماء أفضل. ثم أخرج ماغوا رشاش توماهوك وقتل جندياً في نهاية الصف وأطلق صرخة حرب، إشارة متفق عليها لهجوم الــ هورون.

قُتل الجنود وكانت كورا وأليس على وشك الوقوع في الأسر أو القتل إلا أنهما أنقذتا فجأة بوصول ناتانييل وأصدقائه (ذروة الفصل الأول). كان ماغوا على وشك قتل كورا بطلقة بندقية عندما تدخل ناتانييل، حينئذ صوّب ماغوا نحو ناتانييل وأطلق وأخطأ الهدف واختفى في الغابة. بحسب تعابير فلاديمير بروب يمثّل هذا المشهد (التعرّف على الشرير).

طرد ناتانييل الخيول ونظّم هروب الناجين. هناك صراع وتنافس بين ناتانييل ودنكان ولكن ناتانييل يؤكد بسرعة سلطته. يصبح نوعاً ما منتوراً للمرأتين ولدنكان معلماً إياهم ما ينبغي معرفة عمله على هذه الأرض الجديدة. وطرح على دنكان السؤال حول غاية ماغوا من قتل كورا إلاّ أن دنكان لم يكن يعرف شيئاً عن الأمر. (استباق التهديدات المقبلة لكورا وأليس).

الاختبارات والحلفاء والأعداء

دخلوا في العالم الفائق، عالم الأراضي المتوحشة التي تشكل عالم ناتانييل. ساعد أونكاس أليس على تسلق شلال ماء وبدأ يشعر بأنه واقع في حبها (اختبار وتعاهد؛ وكذلك استباق للمخاطر التي تمثلها لهم تلك المناطق المرتفعة).

توجهوا نحو منزل جون كامرون ووجدوه محروقاً. لقد قام الهنود بتعذيب كامرون وعائلته وقتلهم. وبما أنه لم يؤخذ من المنزل أي شيء ذو

قيمة فهم ناتانييل أن هذا العمل هو من فعل مجموعة محاربين هنود حلفاء للفرنسيين يحاولون ترهيب المستعمرين الإنكليز.

حثهم ناتانييل على العودة بأسرع وقت ممكن إلى الحصن من أجل إخطار أصدقائهم من ميليشيا المستعمرين بأن بيوتهم وعوائلهم مهددة. ولكن نزاعاً نشب بين ناتانييل وكورا التي كانت ترغب بدفن الجثامين على الطريقة المسيحية. منعها ناتانييل من ذلك وأصبح شخصية متحولة إذ أنه غيّر دوره من منقذ ومنتور متحولاً (بحسب رأيها حينذاك) إلى متوحش ذي قلب بارد.

عند هبوط الليل، احتموا في الغابة. طاردتهم فصيلة حربية هندية وفرنسية (أعداء أو حرّاس عتبة). اقتربت ولكنها سرعان ما تقهقرت فقد أخذها رعب وسواسي أمام المكان الجنائزي الذي اختبأ فيه ناتانييل (بهذا الشكل نجح ناتانييل بامتحان البطولة لكونه أكثر دهاء من حرّاس العتبة). بعد أن زال الخطر، سألت كورا ناتانييل لماذا لم يدفن جثامين المقيمين. فشرح بأنهم كانوا أصدقاءه. وحكى لها ماضيه كيتيم رباه شينغاشغوك (عرض وماضٍ) وكشف لها المظالم التي تحمّلها المقيمون وقال لها إن أصدقاءه المقتولين يعيشون في النجوم. تأثرت بشكل عميق وبدأت تقع في حبه (مشاهد تعارف ونار مخيم بعد الاختبار). وهو أيضاً اجتياز عتبة في الفيلم بين ناتانييل وكورا.

الاقتراب من قلب الكهف

خلال الليل، اقتربوا بحذر من الحصن فوجدوه محاصراً من قبل الجيش الفرنسي الذي يقوده الجنرال مونتكالم (خصم). اجتازوا الخطوط الفرنسية في قارب ونجحوا من جديد بمخادعة حرّاس العتبة. دخلوا إلى الحصن (قلب الكهف).

التقت كورا وشقيقتها بأبيهما العقيد مونرو. يبدو الأمر ميؤوساً منه. كان من المتوقع أن ينتصر الفرنسيون، بفضل أسلحتهم وعدد رجالهم الكبير،

في غضون ثلاثة أيام. اعتماداً على المعلومات التي قدمها دنكان، أرسل مونرو مراسلاً إلى حصن قريب للحصول على الدعم والمساعدة. روى ناتانييل قصة موت أصدقائه المقيمين وحذّر الميليشيا الاستعمارية بأن بيوتهم وعوائلهم مهددة. لم يُعِرْ مونرو تقرير ناتانييل كبير اهتمام ورفض تركهم يغادرون (فأصبح بذلك معارضهم).

التقى الجنرال مونتكالم بحليفه ماغوا واتفقا على اعتراض رسول مونرو. أقسم ماغوا بأنه سيأكل قلب مونرو ويقضي قضاء مبرماً على ذريته. أي إنه سيقتل كورا وأليس (استباق)

توسل ناتانييل العقيد مونرو أن يترك أفراد الميليشيا الاستعمارية يذهبون للدفاع عن منازلهم. وكشف دنكان حقيقة انتمائه عندما رفض تأكيد تقرير ناتانييل حول الهجمات المرعبة المنظمة ضد المقيمين. اختار الواجب العسكري على حساب القيم الإنسانية. أدركت كورا الأمر وفقدت كل عاطفة نحوه. رفض مونرو ترك الميليشيا تذهب. حاول دنكان تبرير موقفه أمام كورا. ولكنها رفضته هو وطلبه بالزواج، شاعرة بأنها قد أخطأت بخصوصه (أصبح دنكان ظلاً مظهراً مزايا رجولية غير مستحسنة تماماً. وهو أيضاً بطل مأساوي لقصته الخاصة وكان عيبه المأساوي الوحيد الاحترام والتقديس المفرط للواجب والشرف). نصح ناتانييل أصدقاءه من الميليشيا بالهرب من أجل الدفاع عن منازلهم. أما هو فقد بقي في الحصن. من جهة لأن شينغاشغوك قَبِلَ بمساعدة البريطانيين ولكن بشكل خاص من أجل البقاء قرب كورا (تمتّنت الروابط مع حلفائه عند اقتراب الاختبار).

الاختبار الأقصى

يذهب ناتانييل للبحث عن كورا التي تعالج الجرحى. يقودها خارجاً حيث الرجال والنساء يرقصون على نغمة فولكلورية بينما يقصف الفرنسيون الحصن (اختبار أقصى ودي وقران مقدس). حينها يوقف العقيد مونرو

ناتانييل لكونه شجّع على هروب ميليشيا المقيمين وألقي في زنزانة (**موت الحرية لرجل الغابة هذا**).

تزور كورا ناتانييل في زنزانته. يقوِّض الفرنسيون الحصن (**نهاية المشروع قريبة**). كورا تريد البقاء مع ناتانييل ولكنه ينصحها باللحاق بأبيها وبالضباط. سوف يحميهم الضباط الفرنسيون من الذبح على يد الهورون (**ناتانييل، في دوره كمنتور يعلّم كورا كيف تنجو بحياتها**).

قوضت القوى الفرنسية الحصن (**اختبار، موت المشروع**). دنكان يعتقد أن عليهم جميعاً الموت بشرف والقتال حتى آخر رجل. رفض الجنرال ويب إرسال الدعم. مونرو مجبر إذن مع شعوره بالخزي على الاستسلام مع الحصن (**اختبار وموت لشرفه**). بكل لباقة، سمح له مونتكالم بتنظيم انسحابه مع أسلحته وألويته (**بعث لشرف مونرو وبيّنة على أن مونتكالم هو خصم/معارض أكثر مما هو شرير**).

خرج الإنكليز المهزومون من الحصن مع ناتانييل مقيداً.

اشتكى ماغوا للجنرال مونتكالم. إذ أن الانسحاب يحرمه من انتقامه من مونرو وشرح لماذا يحقد على مونرو: لأن رجال مونرو قتلوا أولاده وسلموه كعبد إلى أعدائه وأجبروا زوجته على الزواج من شخص آخر (**عرض، ماضٍ**). فأقسم على قتل أولاد مونرو قبل قتله هو أيضاً (**استباق**).

هاجم جماعة ماغوا من الهورون المستعمرين الإنكليز المنسحبين. وفطر ماغوا قلب مونرو مقسماً بقتل أولاده (**موت بالنسبة لمونرو، البطل المأساوي، الذي ضاع مثل دنكان بسبب حسه بالواجب**).

أُفلت ناتانييل من قيوده (**بعث حريته**)

المكافأة

من جديد، تم إنقاذ كورا وأليس ودنكان وجندي بريطاني شاب على أيدي ناتانييل وأونكاس وشينغاشغوك.

طريق العودة

توجهوا نحو القوارب وهربوا عن طريق النهر. لاحقهم محاربو ما غوا (الملاحقة). هوت قواربهم فوق شلال ماء فاختبؤوا في كهف خلف الشلال (عتبة العودة).

نما الحب بين ناتانييل وكورا (المكافأة). أليس منهوكة وتوشك على السقوط في الشلال الذي تهدر مياهه بضجيج يصم الآذان (استباق واختبار أدنى في الحبكة الثانوية)، ولكن أونكاس ينقذها ويتلقى منها قبلة كـ مكافأة.

البعث

في النهاية توصل ماغوا إلى إيجادهم في حين لم يعد لديهم بارود جاف للدفاع عن أنفسهم. قال ناتانييل لكورا أن تستسلم لماغوا وأن تنقذ حياتها بأي ثمن كان ووعدها بأنه سيجدها من جديد (من حيث أنه منتور يستمر بتعليمها على البقاء حيةً). هرب مع أونكاس وشينغاشغوك قافزين في الضباب. لقد قُطع الرابط بين ناتانييل وكورا مؤقتاً (موت ظاهري لعلاقة، نهاية الفصل الثاني).

قَتَلَ ماغوا الجنديَّ البريطاني الشاب وضرب دنكان وأفقده وعيه. ربط الشقيقتين بحبل وجرهما وهما مقيدتان (موت ظاهري لآمالهما).

لاحق ناتانييل وصديقاه ماغوا حتى قرية من قرى الهورون حيث قدّم ماغوا الأسيرتين إلى الساشيم (شيخ حكيم أو شامان، منتور). دخل ناتانييل دون سلاح إلى القرية وضربه أحد المحاربين فأفقده وعيه (اختبار ثانٍ لجعله أكثر تواضعاً وأكثر نقاء وأيضاً تجربة للاقتراب من الموت).

ناتانييل ساوم الساشيل فأصدر حكماً على غرار أحكام سليمان الحكيم: دنكان سوف يُحرَّر من أجل تهدئة البريطانيين؛ أليس سوف تُعطى إلى ماغوا لتعويضه عن زوجته؛ وكورا سوف تُحرق حية للتعويض عن موت أبناء

ماغوا. اقترح ناتانييل أن يأخذ مكان كورا ولكن دنكان سبقه وألقي بنفسه أولاً (عمل فداء من قِبَلِ دنكان وبعث لإنسانيته وذروة حبكته).

اقتاد ماغوا أليس. كان ناتانييل ورفقاؤه على وشك مغادرة القرية عندما رأوا دنكان يُحرق حياً على المحرقة. حينئذ أخذ ناتانييل بندقيته وقتل دنكان بطلقة في قلبه (موت لدنكان ولكن بعث لشرفه).

لاحق ناتانييل وأصدقاؤه ماغوا وفرقته إلى أعالي طريق جبلي وعر. بلغت الحبكة الثانوية التي أبطالها أليس وأونكاس ذروتها عندما حاول أونكاس إنقاذ أليس مهاجماً لوحده. قتله ماغوا خلال معركة بطولية (تضحيةٌ من أجل إنقاذ المرأة التي يحب). ألقى ماغوا بجثته من فوق جرف صخري.

حينها قفزت أليس من فوق الجرف بدلاً من ان تسلم نفسها لماغوا ولحقت بأونكاس في الموت. (إنه بطل مأساوي تمثلت نقاط ضعفه بمجرد كونه شديد الهشاشة وبعدم قدرته على التكيف مع العالم الفائق)[1].

شنّ ناتانييل وشينغاشغوك هجوماً وانتقما لأونكاس (بعث) بعد أن تقاتل شينغاشغوك مع ماغوا وقتله (توضيح، موت الظل/الشرير)

العودة بالإكسير

شينغاشغوك وناتانييل وكورا عند قمة الجبل. يتلو شينغاشغوك صلاة شامانية من أجل إرسال روح أونكاس إلى أرض أجدادهم. إنه حزين لكونه آخر الموهيكان. وبعد قليل سوف يلتحق بقبيلته في عالم الأرواح. ولكن ما يطيّب خاطره وجود ناتانييل وكورا اللذين تعلّما الكثير من عادات وحكمة الموهيكان (إكسير) وسوف يعرفان كيف ينقلان معرفتهما الجديدة إلى الأجيال الأمريكية المقبلة.

---

(١) يصح هذا القول على الشخصيتين على حد سواء (م)

النهاية

آخر الموهيكان رحلة لبطل كلاسيكي بمراحل مبنية جيداً ومجموعة كاملة من النماذج البدئية. ناتانييل بو، بطل معقد تقريباً. إنه بطل متفوق في بعض أفعاله و"لا بطل" على هامش المجتمع في أفعال أخرى. كورا هي أيضاً بطل شرع برحلة لاستكشاف الحب والمستعمرة الجديدة مع ناتانييل كمنتور لها وحبيب(١). تشكل الحبكات الثانوية الخاصة بدنكان وأونكاس جزءاً من رحلة البطل وتُظهر مصيرين ممكنين بالنسبة للبطل. دنكان بطل مأساوي أضاعته خياراته. إنه يفضل تبني التفسير المحدود جداً للواجب والشرف على القيم الإنسانية الأكثر غنى. لم يحصل على كورا ولكنه انتهى بتعلم الدرس فكانت تضحيته فداءً له. يقدم أونكاس أيضاً تضحيته النبيلة بحياته بقتاله الشجاع من أجل حبه. ليس على أليس إنجاز الكثير. يمكننا أن نرى فيها ضحية فهي، على عكس كورا، غير قادرة على التلاؤم وعلى إنقاذ حياتها. إنها بطل مأساوي من حيث أنها لا تعرف كيف تتعلم دروسها.

ماغوا شرير حقيقي بسبب رغبته الشرسة بقتل أبطالنا. إنه أيضاً ظل لأنه يمثل الحقد والضغينة التي تسببها الصراعات بين الهنود الحمر والأوروبيين. يمكننا أن نأخذ على القصة أنها لم تطور بشكل كامل قصة الحب بين أليس وأونكاس. إنها مرسومة بشكل مبدئي على نمط الأغاني المتلفزة مع لقطات مقرّبة بطيئة تدعمها موسيقا حزينة. ظهر تجاذبهما المتبادل كشيء طبيعي ولم يعالج بطريقة مقنعة.

المرحلة الوحيدة من رحلة البطل التي لم تطور بشكل كامل هي اللقاء مع المنتور ولكن في نهاية الأمر هذه الطاقة تتوضح وتُستشف من خلال القصة كلها على شكل تأثير شينغاشغوك القوي. حتى لو لم يكن بطلَ القصة،

---

(١) تذكيراً لما جاء في بداية الكتاب، استخدمت كلمة بطل بشكل مجرد وأطلقت على المذكر والمؤنث على حد سواء. (م)

فإن ما يثير الاهتمام بشخصيته هو أنه 'آخر الموهيكان'، وهي المكانة التي عبر عنها عنوان الفيلم. ربما كان هذا العنوان يريد أن يوحي أيضاً بأن ناتانييل، بصفته ابناً بالتبني لشينغاشغوك، هو في الواقع آخر الموهيكان، فقد ورث إمكانات انسجامهم مع الطبيعة. في الواقع، يدعونا الالتباس في عنوان الفيلم إلى التساؤل 'من هو آخر الموهيكان؟'. وربما كانت الإجابة أننا نحمل جميعاً جزءاً من عبء هذا العنوان إذ أننا نحن أيضاً ورثنا مسؤولية العيش بانسجام مع الطبيعة ومع أقراننا.

الخاتمة

تنجم أهمية الفيلم من استخدامه المكثف للاستباق وبطريقة نسجه لموضوعات بصرية ودرامية مكوناً منها رسماً متماسكاً ومثالاً جيداً لـــ رحلة بطل تقليدية. والآن، لنتفحص فيلماً آخر يرسم رحلة لا نمطية أكثر.

تحليل بطريقة رحلة البطل لفيلم الموت يليق بها

العالم الاعتيادي

الممثلة الثانوية مادلين أشتون (ميريل ستريب) تغري الدكتور إرنست منفيل (بروس ويليس) خطيب صديقة طفولتها ومنافستها الكاتبة هيلين شارب (غولدي هون): (العالم الاعتيادي، عرض، توصيف)

نداء المغامرة وعمليات الرفض

مر الزمن وأصبحت هيلين بدينة إلى حد غير معقول (رفض) وتراودها تهيؤات حول فكرة قتل مادلين. أرسلت إلى عيادة نفسية حيث خضعت لتأثير مساعدة اجتماعية اقترحت عليها قتل مادلين بشكل حقيقي (النداء).

مر الزمن. مادلين مدعوة إلى سهرة منظمة بمناسبة نشر كتاب هيلين. ترددت في الذهاب إليها (نداء ورفض). زواجها من جراح التجميل إرنست منفيل كارثة وقد بدأت مادلين تشيخ (تعقيد).

في السهرة، تبدو هيلين من جديد نحيلة وممتلئة شباباً وتُبدي رغبة شديدة بإغواء إرنست (تعقيد بالنسبة لمادلين).

حينئذٍ تدخل مادلين إلى عيادة تجميل وإعادة اللياقة. إنها تريد بشكل يائس أن تكون أكثر شباباً. تتلقى بطاقة من امرأة غامضة ولكنها تمزق البطاقة (نداء ورفض). مع ذلك تحتفظ بالقطع في محفظة نقودها – فإنها أيضاً هديةٌ سحريةٌ من منتور.

ذهبت هيلين لمقابلة إرنست ولتطلب منه مساعدتها على قتل مادلين، فرفض التورط في الأمر (نداء لإرنست ورفض).

توجهت مادلين إلى عشيقها الشاب لتزيد من ثقتها بنفسها، ولكنها لم تحصل على أي شيء، إنها عجوز (تعقيد، معادل لزيارة إلى منتور من أجل زيادة التحفيز).

اللقاء مع المنتور

تُخرج مادلين قطع البطاقة باضطراب وهي في أوج هلوستها (هديةٌ سحريةٌ) وتذهب لعند إيزابيلا (اقتراب). إيزابيلا روسيلليني هي منتور ظلامي سوف يقودها إلى المتاعب. تقدم الشراب (إكسير بالمعنى الحقيقي أو هديةٌ سحريةٌ وكذلك نداء. في البداية تعتبر مادلين أن السعر مرتفع جداً (رفض)، ولكن بعد تجربة توضيحية تقبل بالصفقة وتشرب الشراب (العتبةُ الأولى). تلاحظ مباشرة تغيرات وتتكيف مع الوضع (اختبارات).

اجتياز العتبة الأولى

تعود مادلين إلى بيتها وتتصرف بشكل خسيس جداً حتى إن إرنست يقتلها. (الاختبار الأقصى لمادلين، اجتياز العتبةُ لإرنست) وبينما يقوم إرنست بإخبار هيلين، تعود مادلين إلى الحياة بالرغم من أنها ميتة سريرياً

(موت وبعث وأيضاً نهاية الفصل الأول واجتياز عتبة، إذ أن اتجاه القصة قد تغيّر: تحولت قصة امرأتين تتصارعان إلى قصة رجل وامرأته التي لم تعد ميتة.

الاختبارات والحلفاء والأعداء

يقود إرنست مادلين إلى المشفى حيث يفحصها طبيب ويعلن أنها ميتة (اختبار). يموت الطبيب أيضاً بأزمة قلبية (موت، تعقيد). في براد المشفى، يحرر إرنست مادلين من كفنها (بعث)

الاقتراب من قلب الكهف

يعيد إرنست مادلين إلى البيت ويعيد كل قطعة إلى مكانها. ويكتشف أن الجثة بحاجة إلى العناية الدائمة لكي لا تتحلل (تعقيد واختبار لإرنست). تصل هيلين من أجل التآمر مع إرنست، وتسمع مادلين أنهما قررا قتلها (تعقيد وكشف).

مادلين تقتل هيلين (اختبار لهيلين) التي تبعث من جديد (موت وولادة جديدة لهيلين، تعقيد لإرنست ومادلين). تتقاتل جثتا المرأتين بالمجارف دون نتيجة حاسمة (الاختبار الأقصى)

المكافأة

وبما أن المرأتين ادركتا أنهما بحاجة لإرنست لإعادة القطع إلى مكانها تتصالحان (مكافأة، مصالحة أو قران مقدس) ولكنهما تكتشفان أنه قرر هجرهما كلتيهما. (تعقيدات)

طريق العودة

قررت المرأتان أن على إرنست أن يشرب الشراب وأن يصبح خالداً مثلهما. حاولتا وضع مخدر في كأس كحوله. ولكنه رفض لمسه (نداء

ورفضه) ضربتاه وأفقدتاه الوعي بالكامل (تعقيد لإرنست وكذلك طريق العودة ونهاية الفصل الثاني، إذ أن اتجاه القصة قد تحوّل من جديد: قصة الرجل الذي عليه أن يتحمل مسؤولية جثة زوجته الحية هي الآن قصة رجل يحاول ألاّ يخضع للمصير نفسه).

يستيقظ إرنست عند إيزابيلا وتدفعه إلى الشرب. يكاد يقبل إلاّ أنه يرفض في اللحظة الأخيرة (نداء ورفض، وأيضاً اختبار روحي أقصى لإرنست). يحاول إرنست الفرار. تلاحقه (مطاردة) جثتا المرأتين الحيّتان وخدم إيزابيلا (حرّاس العتبة).

يجتاز إرنست معسكر الموت (عتبة ينبغي عليه اجتيازها من أجل العودة إلى العالم الاعتيادي، ثم طريق العودة).

ينجح إرنست في الإفلات من كلاب مدربة على الهجوم (حرّاس العتبة - سربير أرض الأموات)

البعث

تعرض هيلين ومادلين على إرنست الخلود من أجل الإفلات من الموت ولكنه يختار عدم شرب الشراب (نداء ورفض) تاركاً نفسه لمشيئة الأقدار ويفر من السطح ويسقط في مسبح (بعث)

العودة بالإكسير

بعد ذلك بسبع وثلاثين سنة، نشاهد جنازة إرنست. لقد مات ولكنه منتصر. لقد حصل على حياة سعيدة ومثمرة، محبوباً من الجميع (عودة بالإكسير). جثتا المرأتين الحيّتان، اللتان رقّعتا بشكل بشع بالتعاون فيما بينهما، لم تتعلما شيئاً وتحتقران إرنست وتمضيان (أكثر حزناً ولكن ليس أكثر حكمة) ساقطتين إرباً إرباً بالمعنى الحرفي للكلمة.

النهاية

يُظهِرُ تحليل هذا الفيلم بطريقة رحلة البطل قصة غنية بالنداء /والرفض وبالاختبارات/ والمكافآت مع قلبٍ للمواقف من قبل مذنورات فذّةٍ وإكسيرات خطرة. تتحدى القصة قواعد النموذج البدئي للبطل. تبدأ الرواية بشكل مبهم نوعاً ما حول هوية البطل الحقيقية. نعتقد في البداية أنها هيلين، شخصية الكاتبة الضحية، التي سرقت مادلين خطيبها جراح التجميل إرنست مينفيل. تبدو لنا هيلين على أنها البطل لأنها هي التي تعاني من الفقدان في بداية الفيلم. إنها تستثير عواطفنا فننظر إليها كبطل القصة.

عندما تعود فتصبح بشكل عجائبي نحيلة وتستخدم فتنتها لتدفع إرنست إلى قتل مادلين نشعر بالتعاطف مع مادلين ونتماهى حينها معها بالرغم من طباعها القبيحة. تغدو هي بطلة الفيلم طيلة مراحل النداء والرفض واللقاء مع المنتور والعتبة الأولى.

مع ذلك، فيما بعد يتضح أن إرنست هو البطل الحقيقي، إذ أنه هو الذي يتعلم أكثر ويعود بالإكسير الحقيقي. يقدم هذا الفيلم فكرة جديدة رائعة عن الإكسير. إنه شراب سحري حقيقي يمنح الشباب والجمال. ولكنه يكلف ثمناً باهظاً جداً. الإكسير الحقيقي، ذلك الذي ينتهي الفيلم بكشفه لنا يقوم على الاستمرار في الشيخوخة بشكل سلس بعد حياة غنية ومنتجة.

بالرغم من أن هذا الفيلم يُظهر مستويات عدة، أجده مربكاً نوعاً ما في الفصل الثاني. لم أكن أفهم جيداً أين أنا في رحلة البطل. ولا مع من كان يفترض بي أن أتماهى. لم أكن أعلم إن كان الحَدَثان الكبيران اللذان كنت أشاهدهما (موت وبعث المرأتين) يشكلان الأزمتين المركزيتين في القصة أم إنهما مجرد قاعدتين من أجل شيء آخر. إرنست ضحية ضعيفة جداً، يبدو بالنسبة للشخصيات الأخرى، سلبي جداً في الفصلين الأول والثاني، حتى إنني لم أتبيّن أنه هو البطل الحقيقي للفيلم إلا فيما بعد، عندما اجتاز اختباره في منزل إيزابيلا.

بالطبع هذا التفسير ذاتي تماماً، إذ يمكن لشخص آخر أن يطبّق نفس مجاز رحلة البطل على هذا الفيلم وأن يصل إلى قراءة مختلفة تماماً. يمكن للفيلم أن يُقرأ كقصة متوازنة تماماً لأبطال ثلاثة. اثنان منهم هيلين ومادلين بطلان مأساويان يفشلان ولا يتعلمان درسهما. من المفيد ملاحظة أن المرأتين لا تصبحان البطلتين الإيجابيتين في الفيلم إلا عندما تشربان الشراب، أي الإكسير القاتم. حينها تغيران طباعهما لتصبحا ظلين ميتين-حيين لأبطال شريرين من حيث التعريف. إرنست مرغم على لبس قناع البطل الحقيقي لعدم وجود بطل غيره. يأخذ الفيلم شكل فيلم تشويق عندما ننظر إلى إرنست قاب قوسين أو أدنى من ارتكاب غلطة المرأتين. يمكن أن نقارن هذا الفيلم بحكايات الجنيات التي نجد فيها ثلاثة أشقاء يمضون برفقة الأصغر من بينهم أو الأكثر سذاجة غير أنه هو القادر على البقاء وعلى الانتصار في حين أن الآخرين، الأكثر أنانية والأكثر صفاقة، يفشلون أو يموتون.

يكشف "الموت يليق بها" العديد من وظائف النماذج البدئية ومراحل رحلة البطل. استُخدِمت الأقنعة والعناصر البنيوية بطريقة غير متوقعة من أجل قلب مفاهيم اللياقة القديمة بواسطة تأثيرات مفاجئة مبتكرة. بعض المراحل مشغولة بدقة ومكررة بهدف خلق تركيبة مذهلة.

رحلة الكاتب

لا يكتفي نموذج رحلة الكاتب بوصف بنية الأساطير والحكايات. إنه يعطينا أيضاً مخططاً دقيقاً للأرض التي ينبغي على شخص ما اجتيازها ليصبح كائناً بشرياً، كاتباً.

رحلة البطل ورحلة الكاتب تشكلان وحدة غير منفصمة، إنهما متماثلتان. وأي شخص يمضي في كتابة قصة يلاقي مباشرة كافة اختبارات وتجارب ومسرّات ومكافآت رحلة البطل. إننا نلتقي بكل شخصياته المتحولة الأشكال، ظلال، منتورات، أُلْعُبانات وحرّاس عتبة. الكتابة هي غالباً رحلة داخلية

خطرة من أجل أن يثبت المرء لنفسه عمق حياته الروحية وأن يجلب إكسير الخبرة، إنها عمل ذو نوعية جيدة. يشكل ضعف احترام الذات أو الالتباس حول الأهداف الظلالَ التي تجمد عملنا. الناشر، أو حكمنا الشخصي، حرّاس عقبة تسد علينا حينها الطريق. الحواجز والمشاكل المعلوماتية وإدارة الزمن والانضباط يمكن أن تعذبنا وأن تثقل على كاهلنا مثل الأُثْعُبانات. الحلم اللاواقعي بالنجاة، أو التشتت هي كالشخصيات المتغيرة التي تغوينا وتربكنا وتبهرنا. المهل وقرارات النشر أو الصراع من أجل بيع عملنا هي الاختبارات والامتحانات التي تبدو وكأنها تريد القضاء علينا ولكنها تتيح لنا أن نبعث من أجل الكتابة مجدداً.

ولكن لا تفقدوا الأمل، إذ أن الكتابة شيء سحري. حتى أبسط فعل كتابة هو شيء فائق للطبيعة تقريباً، وكأني به حالة من حالات التخاطر. فكروا فقط أننا نؤدي بعض الإشارات المجردة التجريدية على قطعة ورق بترتيب معين وهناك شخص ما، في أي مكان في العالم، على بعد آلاف السنوات منا يمكنه أيضاً أن يعرف أفكارنا الأعمق. حدود المكان والزمان، وحتى حدود الموت، يستعلى عليها بهذا الشكل. بالنسبة لبعض الثقافات، كانت حروف الأبجدية أكثر من مجرد رموز مخصصة للتواصل ولتسجيل المعاملات أو لنقل القصص. كانوا يعتقدون أن للحروف قدرة سحرية يمكن أن تستخدم كَرُقَى لفك السحر والتنبؤ بالمستقبل. أبجدية العبرانيين وأحرف الشعوب النروجية هي مجرد أحرف لتهجئة الكلمات ولكنها أيضاً رموز قوية ذات معنى كوني. هذا المعنى السحري يتم الحفاظ عليه بالكلمة التي نستخدمها في الإنكليزية من أجل تعليم الأطفال استخدام الأحرف لتشكيل الكلمات Spelling عندما تهجّئ كلمة بشكل صحيح Spell تكون في الواقع وكأنك تُلقي رُقْيَةً (رقية، طالع، حظ = Spell)، محمّلاً هذه الرموز المجردة والكيفية بالمعاني وبالقدرة. إننا نقول 'ليست سوى كلمات' وهذا خطأ واضح. إننا نعرف أن الكلمات يمكن أن تؤذي وأن تدمل. مجرّد رسالة أو برقية أو

اتصال هاتفي يمكن أن توجه لك ضربة شبيهة بضربة مطرقة. ليست سوى كلمات – آثار على الورق أو ذبذبات في الهواء– ولكن كلمات مثل : 'مذنب'؛ 'جاهز، صوِّب، أطلق' 'أريد ذلك' أو 'نحن نرغب بشراء هذا السيناريو منك' يمكن أن تربطنا بالتزام أو تقضي علينا أو تجلب لنا الفرح. يمكن أن تؤذينا أو تداوينا بواسطة قدرتها السحرية.

القدرة المدملة للكلمات تمثل سمتها الأكثر سحراً. الكتّاب، مثل الشامانات والسحرة أو النساء في الأزمنة الغابرة، لهم القدرة على الشفاء.

كتّاب وشامانات

سُمِّي الشامانات 'المداوون الجرحى'. مثل الكتّاب، إنهم أناس مختلفون فقد همّشتهم أحلامهم ورؤاهم أو تجاربهم الفريدة. إن كفاءات الشامانات مثل كفاءات العديد من الكتّاب تشكلت عبر اختبارات رهيبة: مرض خطر، كسر إثر سقوط من جرف، عضة أسد أو طرف ابتلعه دب. لقد مُزِّقوا وأعيد تشكيلهم بطريقة جديدة. وبمعنى ما إنهم يموتون ويولدون من جديد وهذه التجربة تمنحهم قدرات خاصة. العديد من الكتاب يبدؤون الكتابة بعد أن تكون قد هزّتهم الحياة.

غالباً أولئك الذين اختيروا ليكونوا شامانات يتميزون بأحلام خاصة أو رؤى يختطفهم فيها الآلهة أو الأرواح إلى عوالم أخرى حيث يخضعون لاختبارات رهيبة. إنهم ممددون على مائدة لنزع عظمهم وكسر هذه العظام أمامهم؛ عظامهم وأعضاؤهم ممزقة، مشوية ومجمّعة بترتيب جديد. لقد تم ضبطها على تردد جديد مثل مستقبلات الراديو. وبصفتهم شامانات يمكنهم الآن استقبال رسائل قادمة من عوالم أخرى.

يعودون إلى ما بين أصحابهم وذويهم بسلطات جديدة. لديهم القدرة على الرحيل إلى عوالم أخرى وجلب قصص ومجازات أو أساطير ترشد وتشفي وتعطي معنى للحياة.

نحن الكتّاب، نشارك الشامانات قدرتهم الإلهية. ليس فقط لأننا نسافر في عوالم أخرى ولكن خيالنا يخلق عوالم جديدة خارج الزمان والمكان الذي نزوره بشكل حقيقي عندما نكتب. أي شخص حاول الكتابة بجدية يعرف لماذا نحن بحاجة للعزلة والتركيز. إننا حقاً في مكان آخر.

وككتّاب لا نسافر كما يسافر الحالمون المستيقظون العاديون، ولكن كشامانات مع السلطة السحرية لتلقّي تلك العوالم ولجلبها على شكل قصص لمشاطرتها الآخرين. قصصنا لها القدرة على الإدمال وعلى تحويل اليومي وتقديم صور مجازية للبشر تتيح لهم فهم حياتهم الخاصة بشكل أفضل.

عندما نطبّق، نحن الكتاب، الأدوات القديمة للنماذج البدئية ورحلة البطل على قصص معاصرة نكون على 'عاتق' مبدعي الأساطير والشامانات. عندما نحاول شفاء شعبنا الخاص بحكمة الأساطير نغدو شامانات معاصرة. نطرح نفس الأسئلة الساذجة والأبدية التي تطرحها الأساطير: من أكون؟ ما هو أصلي؟ ما الذي يحدث عندما أموت؟ ماذا يعني ذلك؟ أين هو مكاني؟ ما هو قدري في رحلتي الخاصة كبطل؟

قائمة الأفلام

Adventures of Robin Hood (The)	Les aventures de Robin des bois	مغامرات روبن هود
American Graffiti	American Graffiti	خربشة أمريكية على الجدران
Annie Hall	Annie Hall	آني هول
Arabesque	Arabesque	أرابيسك
Back to the Future	Retour vers le futur	العودة إلى المستقبل
Barbarossa	Barbarossa	بربروسا
Basic Instinct	Basic Instinct	غريزة أساسية
Beauty and the Beast	La belle et la bête	الحسناء والوحش
Beverly Hillbillies (The)		فلاحو بيفرلي هيلز
Beverly Hills Cop	Le flic de Beverly Hills	شرطي بيفرلي هيلز
Big	Big	بيغ
Big Chill (The)	Les copains d abord	الرعشة الكبرى
Body Heat	La fièvre au corps	حرارة الجسد
Butch Cassidy and the Sundance Kid	Butch Cassidy et le Kid	باتش كاسيدي وسندانس كيد
Casablanca	Casablanca	كازابلانكا
Chinatown	Chinatown	الحي الصيني
Citizen Kane	Citizen Kane	المواطن كين
City Slickers	La vie, l'amour...les vaches	محتالو المدينة
Clash of the Titans	Le choc des titans	صراع الجبابرة
Close Encounters of the Third Kind	Rencontres du troisième type	لقاءات قريبة من النوع الثالث
A Connecticut Yankee in King Arthur's Court		يانكي من كونيكتيكوت في بلاط الملك آرثر
Count of Monte Cristo (The)	Le conte de Monte Cristo	الكونت دي مونتي كريستو
Dances with Wolves	Danse avec les loups	الرقص مع الذئاب

Death Becomes Her	La mort vous va si bien	الموت يليق بها
Dirty Dozen (The)	Les douze salopards	الدزينة القذرة
Dr. Jekyll and Mr. Hyde	Docteur. Jekyll et Monsieur. Hyde	الدكتور جايكل والمستر هايد
E.T., The Extra-terrestrial	E.T., l'extra-terrestre	إي تي
East of Eden	A l'Est d'Eden	شرقي عدن
Empire Strikes Back (The)	L'empire contre-attaque	الإمبراطورية ترد الهجوم
Excalibur	Excalibur	إكسكاليبور
Fantasia	Fantasia	فانتازيا
Fatal Attraction	Liaison fatale	علاقات مميتة
Five easy pieces		خمس مقطوعات سهلة
48 Hours	48 heures	٤٨ ساعة
From Russia With Love	Bons baisers de Russie	من روسيا مع حبي
Ghost	Ghost	الشبح
Glory	Glory	المجد
Godfather (The)	Le parrain	العرّاب
Goldfinger	Goldfinger	غولدفينغر
Gone With The Wind	Autant en emporte le vent	ذهب مع الريح
Goodbye, Mr. Chips	Au revoir, Mr. Chips	وداعاً ياسيد شيبس
Goodfellas	Les affranchis	رفاق طيبون
Gorillas in the Mist	Gorilles dans la brume	غوريلا في الضباب
Graduate (The)	Le lauréat	الخرّيج
Great Escape (The)	La grande évasion	الهروب الكبير
Quest for Fire	La Guerre du feu	البحث عن النار / حرب النار
Guess Who's Coming to Dinner	Devine qui vient dîner	احزر من جاء للعشاء
Gunga Din	Gunga Din	غونغا دين
Henry V	Henry V	هنري الخامس
High Noon	Le train sifflera trois fois	قطار الظهيرة
Hurricane (The)	Hurricane	الإعصار
In-Laws (The)	Ne tirez pas sur le dentiste	الأقارب

It Happened One Night	New York - Miami	حصل ذات ليلة
Ivanhoe	Ivanhoe	إيفانهو
Jaws	Les dents de la mer	الفك
King Kong	King Kong	كينغ كونغ
Lady from Shanghai (The)	La dame de Shangai	سيدة من شانغهاي
Last of the Mohicans (The)	Le dernier des Mohicans	آخر الموهيكان
Lawrence of Arabia	Lawrence d'Arabie	لورنس العرب
A League of their own		
Life and Times of Judge Roy Bean (The)	Juge et hors-la-loi	حياة القاضي روي بين /قاضي وخارج على القانون
Maltese Falcon (The)	Le faucon maltais	العقاب المالطي
Manhunter (The)	Le sixième sens	صائد البشر
Midnight Cowboy	Macadam cowboy	كاوبوي منتصف الليل
Moby Dick	Moby Dick	موبي ديك
Mr. Smith Goes to Washington	Monsieur Smith au Sénat	السيد سميث يذهب إلى واشنطن
My Darling Clémentine	La poursuite infernale	عزيزتي كليمانتين
No Way Out	La porte s'ouvre	ما من مخرج
North by Northwest	La mort aux trousses	شمال مع شمال غرب
Notorious	Les enchaînés	سيّئ السمعة
An Officer and a Gentleman	Officier et gentleman	ضابط وجنتلمان
On Golden Pond	La maison du lac	البركة الذهبية
Ordinary People	Des gens comme les autres	أناس عاديون
Peter Pan	Peter Pan	بيتر بان
Pinocchio	Pinocchio	بينوكيو
Pretty Woman	Pretty Woman	امرأة جميلة
Prime of Miss Jean Brodie (The)	Les belles années de Miss Brodie	عصر الآنسة برودي الجميل
Prince of Tides	Le Prince des marées	أمير البحار
Public Enemy (The)	L'ennemi public	عدو الشعب
Raiders of the Lost Ark	Les aventuriers de l'arche perdue	مغامرة التابوت المفقود

Rain Man	Rain Man	رجل المطر
Rebel Without a Cause	La fureur de vivre	ثائر دون قضية
Red River	La rivière rouge	النهر الأحمر
Return of the Jedi	Le retour du Jedi	عودة الجيداي
Risky Business	Risky Business	أعمال خطرة
Road Warrior		محاربو الطريق
Robin Hood, Prince of Thieves	Sacré Robin des Bois	روبن هود أمير اللصوص
Rocky	Rocky	روكي
Romancing the Stone	A la poursuite du diamant vert	غرام الجوهرة
Sand Pebbles (The)	La canonnière du Yang-Tsé	مدفعية يانغ تسي
Scarface	Scarface	صاحب الندبة
Sea Hawk	L'aigle des mers	صقر البحار
Searchers (The)	La prisonnière du désert	الباحثون
Shadow of a Doubt (The)	L'ombre d'un doute	ظل الشك
Shane	L'homme des vallées perdues	شين
Silence of the Lambs	Le silence des agneaux	صمت الحملان
Sister Act	Sister Act	
Sleeping Beauty (The)	La belle au bois dormant	الحسناء النائمة
Snow White	Blanche-Neige	بياض الثلج
Sophie's Choice	Le choix de Sophie	اختيار صوفي
Stage Coach	La chevauchée fantastique	عربة السفر
Stand and Deliver		
Star Wars	La guerre des étoiles	حرب النجوم
Strangers on a Train	L'inconnu du Nord-Express	غرباء في القطار
Suspicion	Soupçons	الشك
Terminator 2 : Judgement Day	Terminator 2 : le jour du jugement	ترميناتور
Terminator (The)	Terminator	
Stranger (The)	Le criminel	الغريب
Thelma and Louise	Thelma et Louise	
They Died With Their Boots	La charge fantastique	الهجوم الرائع

To Catch a Thief	La main au collet	القبض على اللص
Trading Places	Un fauteuil pour deux	
Treasure of the Sierra Madré (The)	Le trésor de la Sierra Madré	كنز سييرا مادري
Unforgiven	Impitoyable	اللا متسامح
Vertigo	Sueurs froides	الدوامة
White Men Can't Jump	Les blancs ne savent pas sauter	البيض لا يعرفون القفز
Who Framed Roger Rabbit?	Qui veut la peau de Roger Rabbit ?	من يريد قتل روجر رابيت
Wild Bunch (The)	La horde sauvage	العصابة المتوحشة
Wild One (The)	L'équipée sauvage	المتوحش
Willow	Willow	الصفصافة
Witness	Witness	الشاهد
Wizard of Oz (The)	Le magicien d'Oz	ساحر أوز

الفهرس

الباب الثاني

مراحل الرحلة

الطبعة الأولى / ٢٠١٢م

عدد الطبع ١٠٠٠ نسخة



عزيزي القارئ، لن أستبق قراءتك للكتاب، ولن أسلبك متعة الغوص في محتوياته. ولكن لا بد لي من التعريف به بمنتهى الإيجاز.

منذ أمد بعيد، اهتم الأدباء والنقاد والفلاسفة وغيرهم بتحليل فن الرواية والقصص. فعبر أساطير الشرق والغرب، من الهند والصين إلى اليونان وغيرها نجد اهتماماً كبيراً بهذا الفن. إلا أن القرن العشرين قدّم لنا دراسات على قدر كبير من الأهمية، اعتمدت بشكل كبير على علمي اللسان والنفس. ومن أبرز من اهتم بهذا المجال، كارل يونغ وبلومفيلد وبروب.

يعتمد هذا الكتاب إذن على العديد من الدراسات، القديمة والحديثة، ومن أهمها أعمال جوزيف كامبل في دراسته لرحلة «البطل ذي الوجوه الألف».

إنه كتاب تخصصي بامتياز. ليس مخصصاً للمطالعة المسترخية السهلة بل للقراءة المتمعنة الممحِّصة. وعلى هذا، فإنه ذو أهمية كبيرة لكل من يعمل في مجال القصة والسيناريو والإخراج.

عزيزي القارئ، سوف تلاحظ عبر قراءتك للكتاب أنه اعتمد، بشكل حصري على أمثلة من السينما الأمريكية والهوليوودية. لذا لا بد لنا من دعوتك إلى استكمال هذه النقطة من معلوماتك القيّمة حول السينما في مختلف أصقاع العالم لاكتشاف المدى الواسع الذي يمكن أن ينطبق عليه محتوى الكتاب، وكذلك الحدود (إن وجدت) التي لم يتمكن من تجاوزها.

وزارة الثقافة
الهيئة العامة السورية للكتاب

www.syrbook.gov.sy
E-mail: syrbook.dg@gmail.com
هاتف: ٢٣٢١١٦٤
مطابع الهيئة العامة السورية للكتاب - ٢٠١٢م

سعر النسخة ٢٣٠ ل.س أو ما يعادلها